

# Asterion

# Čas temna

Aplikace pravidel  
Dračího doupěte

verze 1.6



# Obsah

---

## Obsah

<b>Tvorba postavy</b> .....	<b>3</b>
Rasy	3
Povolání	3
Přesvědčení	4
Úroveň	4
<b>Povolání</b> .....	<b>4</b>
Šermíř	4
Hraničář	4
Druid	4
Chodec	5
Alchymista	5
Theurg	10
Pyrofor	15
Kouzelník	15
Mág <sup>17</sup>	
Čaroděj	18
Zloděj	18
Lupič	18
Sicco	18
<b>Pravidla pro boj</b> .....	<b>19</b>
Zbraně a zbroje	19
<b>Pravidla mimo boj</b> .....	<b>19</b>
Ceny a vybavení	19
Cestování	20
Říční lodě	20
Jazyky	21
Počasí a nemoci	21
Návykové látky	22
Bohové	22
Zvláštní místa v Dálavách	22
Artefakty	24
<b>Bestiář</b> .....	<b>27</b>
Myšlenkové bytosti .....	28
Inteligentní rasy .....	38
Přírodní bytosti .....	41
Cizí postavy .....	46

Asterion – Aplikace pravidel Dračího doupěte verze 1.6

Karel Makovský, Václav Pražák

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR  
Praha 2006

## Vážený PJ

Tento sešit obsahuje Aplikaci pravidel DrD 1.6 na jevy a situace, které mohou na Asterionu nastat. Jsou to předně změny, které postihují jednotlivé postavy, konkrétně možnosti jejich ras a povolání. Následují nutné doplňky pravidel pro boj i mimo boj. Uveden je i seznam tajemných lokalit a vyjádření jejich působení v rámci pravidel, seznam artefaktů a jejich vlastností a na závěr pochopitelně bestiář s patřičnými údaji o jednotlivých tvorech a nestvůrách a seznam cizích postav s jejich charakteristikami pro DrD, jako je např. jejich úroveň.

Při čtení můžeš narazit na věci, které nejsou v popisu Dálav v hlavní knize uvedené. Jedná se o věci, které obsahovalo původní vydání modulu Dálavy, avšak do nového popisu se již z prostorových důvodů nevešly (například byliny). Bližší popisy k nim naleznete v tištěném modulu Dálavy nebo v jeho elektronické podobě na CD přiloženém k modulu Čas temna.

## Tvorba postavy

Část ze zde uvedených údajů je určena pouze pro PJ, část pro hráče. Zůstává na Pánu jeskyně, aby sám zvolil nejvhodnější způsob, jak tyto informace oddělit a předat hráčům.

### Rasy

Na Asterionu existují všechny rasy popsané v pravidlech DrD 1.6 (dále jen „normální pravidla“ nebo „pravidla“), kromě kudůků. Ti se na Asterionu vůbec nevyskytují. Naopak se zde objevují dvě nové rasy: hevreň a skřítkové. Jejich obecný popis je v **Hlavním modulu** (kapitola Rasy), charakteristiky podle pravidel jsou v následujících tabulkách,

obdobně jako v PPZ. Kromě toho si lze zvolit i hraní orků, to však doporučujeme pouze hráčům, jimž nebude vadit, že v porovnání s ostatními rasami jsou o něco slabší. Skřítki a orkové patří do třídy velikost A, hevreň do třídy B.

Jiné než zde uvedené rasy nejsou určeny pro hraní vlastních postav, ale je na vůli PJ, aby je k tomuto účelu přizpůsobil. Jedinou výjimkou jsou některé kmeny sídlící na Taře již před příchodem dobytých z Lendoru. Podle jejich popisu může PJ určit, odpovídají-li nejlépe pro jejich vytvoření normální lidé, hevreň nebo barbaři (např. divoši z Jantarových stepí jako hevreň, obyvatelé džunglí jako lidé a horalé ze Štítových hor jako barbaři). Pokud si někdo vybere jako postavu potomka arvedanských rodů, nemá to na jeho charakteristiky jakýkoliv vliv. Dříve byly jejich vlastnosti obecně vyšší (+2 ve všech tabulkách oproti člověku), dnes už se ale křížením s normálními lidmi snížily na běžnou úroveň.

Zvláštní schopnosti ras uvedené v pravidlech zůstávají v platnosti, pouze když si některý hráč vybere divokého krolla (což by mělo být spíše výjimečné), dostane se mu následující schopnosti: provede-li postava před bojem rituál, při němž nakreslí na zem symbolickou podobu svého protivníka a následně ji obřadně zničí, zvýší se jí výrazně sebevědomí a dostane bonus +2 k hodům na útok v boji proti takto „předem zničenému“ protivníkovi; nemá-li ale možnost rituál provést, sebevědomí jí naopak klesne a má k hodům na útok postih -1.

Navíc i některé další rasy mají své zvláštní schopnosti.

### Elfové

Zvláštní schopnosti pouštních elfů jsou popsány v aplikaci pravidel u modulu Písky prorocství, lesních elfů pak v aplikaci u modulu Obloha z listí a draho-

kamů. Horští elfové mají obdobu smyslu w'an pouštních elfů či lesního smyslu lesních elfů, který se vztahuje na horské prostředí (fungování viz popis těchto schopností v příslušných aplikacích), navíc ovládají automaticky dovednost *skauting* (PPP) na stupni velmi dobře, tj. na dosažení tohoto stupně nemusí vynakládat žádné profibody.

### Hevreň

Každý herven ovládá v závislosti na stupni své obratnosti automaticky (tj. bez nutnosti vynaložit profibody) dovednost *jízda na koni* takto: obratnost 10–12 průměrně, 13–15 dobře, 16–18 velmi dobře, 19–20 dokonale. Dále se v ní mohou zlepšovat podle pravidel.

### Skřítki

Zvláštní schopnosti lesních i horských skřítků jsou popsány v aplikaci u modulu Obloha z listí a draho-

### Orkové

Orkové mají několik zvláštních schopností. V první řadě je to vidění ve tmě (za šera) – viz Bestiář. Dále pokud ork provádí procentový hod, který závisí na jeho aktivní činnosti nebo schopnosti (tedy nikoli náhodné objevení, pravděpodobnost, že se setká s nestvůrou apod.), hodí si ještě předtím PJ 1k6. Výsledek 1–2 znamená, že se konečná pravděpodobnost o 10 % sníží, při hodu 3–6 se naopak zvýší (maximálně na 99 %). A konečně mají orkové bonus +1 k hodům proti pasti při určování úspěchu všech dovedností (viz PPP).

### Povolání

Na Asterionu se vyskytují všechna povolání, která jsou popsána v původních pravidlech, a všechna jsou také otevřená hráčům při tvorbě postav. Snad jen theurga považují autoři Asterionu za povolání vhodnější spíše pro cizí postavy, což je ale pouze doporučení, nikoliv pravidlo (ruku v ruce s tím jde i jisté omezení theurga, který nemá od začátku přístup ke všem vědomostem, jak jsou popsány v normálních pravidlech a musí je získávat až v průběhu dobrodružství).

Kromě pěti základních se však na Asterionu objevují povolání, která v pravidlech nejsou. Doposud byla popsána následující nová povolání: nekromant (obor kouzelníka, který si může zvolit

TABULKA VLASTNOSTÍ PODLE RAS

Rasa	síla	obratnost	odolnost	inteligence	charisma
skřítek	4–9	11–16	8–13	11–16	8–18
hevreň	5–14	10–15	9–14	7–12	6–16
ork	6–11	10–15	8–13	11–16	6–11

TABULKA OPRAV

Rasa	síla	obratnost	odolnost	inteligence	charisma
skřítek	-4	+2	-1	+1	+2
hevreň	0	+1	0	-2	+1
ork	-2	+1	0	+1	-1

## Tvorba postavy

při přestupu na 6. úroveň) v modulu **Nemrtví a světlonoši**, kněz v modulu **Vzestup temných bohů** a psionik v modulu **Falešná apokalypsa**. Přesto je však doporučujeme spíše jako povolání pro cizí postavy. Jestli jste si vytvořili pro hraní některých povolání vlastní pravidla, můžete je použít. Vhodně se dají použít povolání jako rytíř, paladin, vrah, nebo potulný mnich.

### Přesvědčení

Autoři Asterionu doporučují, aby si hráči při tvorbě postavy na přesvědčení ani neházeli, ani si je dopředu nevybírali. Ať vyplyne z chování jejich postav a ani potom není nějak klasifikováno. Proto jsou z pravidel vyjmuty všechny předměty či schopnosti příšer, které mění či ovlivňují přesvědčení.

Vzdáleně podobná přesvědčení je tvárnost ovlivňovaná činy postav, jak je uvedena v popisu Asterionu (kapitola Tvárnost v **Hlavním modulu**). Pro tu nebudeme uvádět žádná zvláštní pravidla, protože projevy tvárnosti jsou velmi různorodé. Pokud ji budeš chtít do hry zapojit, obecný náznak je v uvedené pasáži. Změna na skřeta se ale vyskytuje jen velmi vzácně, nemluvě o přeměně na hrdinu, což je událost, která se stane jednou za několik desetiletí.

### Úroveň

V běžném případě platí všechna pravidla pro postup na vyšší úroveň jako v normálních pravidlech. Vycvičit se je možné kdekoli ve městě nebo v jiném vhodném prostředí (druid ve hvozdu). Předpokládáme, že i když postava nenajde učitele na vyšší úrovni (což se v pokročilém stadiu hry může snadno stát), postoupí na další úroveň zkušenosti víceméně bez pomoci. Cena výcviku uvedená v pravidlech se bere jako různé nezbytné náklady (knihy pro kouzelníka, rozsekaní cviční soupeři pro válečníka), doba strávená výcvikem se nemění.

Rozdíl nastanou, když se postava rozhodne využít služeb některé z institucí, které kromě jiného poskytují výcvik v určitých povoláních. Důvody mohou být různé. Dobrodruh se takto může naučit věci, které by se jinde nenaučil. Zloděj se v Bardské akademii naučí lépe jednat s lidmi, šermíř se v Gver Graenu seznámí s jinde neznámými fintami. Někdy je ale dost dobrým důvodem i prestiž, kterou adept studiem na té které škole získá. To se týká např. Čarodějně

akademie. Tyto školy jsou popsány podrobněji v jednotlivých modulech podle oblastí, kde se nacházejí. Jak se výcvik na nich projevuje při hře, to bude součástí popisu jednotlivých povolání níže. Ale pozor! Vědomy si své oblíbenosti u hrdinů, účtují si tyto školy za výcvik obvykle vyšší sumy než je zvykem. O kolik, to bude rovněž uvedeno ve speciálních pravidlech, spolu s případnými zvláštními podmínkami pro přijetí.

Asterion je svou povahou svět spíše hrdinský, proto může dojít k tomu, že postavy dosáhnou vyšších úrovní rychleji, než doporučují normální pravidla. Zde záleží spíše na dohodě hráčů a PJ, zda se přikloní spíše k běžným pravidlům nebo k situaci na Asterionu, kde je možný rychlejší postup.

## Povolání

### Šermíř

#### Výcvik v Gver Graenu

Cena: +40 % (přičti k běžné ceně)

Výhody: Pokud šermíř v Gver Graenu stráví dva výcviky (nemusí následovat po sobě), naučí se jednu z uvedených dvou fint. Po dalších dvou i druhou. Jestliže o úroveň, na kterou v Gver Graenu přestoupil, nějakým způsobem přijde, zapomíná okamžitě i naučenou fintu. Cvičit se zde může i válečník, nemůže se ale naučit fintu.

#### Sek rubem meče

Bonus k iniciativě: +1

Počet akcí: 2

Zbraň: sečná

Protivník: humanoid se stejně dlouhou nebo kratší zbraní

Průběh:

1. akce: typ Ú, OČ 0, ÚČ 0

2. akce: typ Ú, OČ -2, ÚČ +5

*Poznámky:* Poté, co šermíř protivníka normálně sekl, vede meč hned zpátky nezvyklou stranou. To protivníka většinou překvapí. Proti šermířům, kteří fintu sami umějí, je ÚČ v 2. akci ovšem pouze +1.

#### Švih na obličej

Bonus k iniciativě: 0

Počet akcí: 1

Zbraň: sečná

Protivník: humanoid bez přilby

Průběh:

1. akce: typ Ú, OČ -1, ÚČ 0

*Poznámky:* Šermíř vede prudký rychlý sek přímo na obličej soupeře. Pokud se mu útok podaří (tj. zraní alespoň za jeden život), je možné, že to jeho nepřítele velmi vyvede z míry. Nejprve si hází proti pasti Int ~ 7 ~ toto a následující kolo jako nehybný protivník / nic. Pokud se mu tento hod nepovedl, může se také chytit za ránu na tváři a upustit přitom svou zbraň či jiné předměty na zem (past Odl ~ 5 ~ upustil / neupustil).

## Hraničář

### Pes

Psi se běžně na Taře nevyskytují. Proto je mnohem méně pravděpodobné, že se dobrodruhovi psa podaří najít. Pravděpodobnosti jsou uvedeny v Tabulce psů.

Jestliže ovšem postava začíná nebo

TABULKA PSŮ

hlídací	lovecký	válečný
1-10	11-17	18-20

přestupuje na vyšší úroveň na Lendoru, řídí se původními údaji v PPZ. Hraničáři pocházející z elfů z Červeného lesa mohou místo psa získat intawu, což je podrobněji popsáno v Bestiáři. Ostatní pravidla pro psy (zvláštní schopnosti, zlepšování vlastností) se nemění.

## Druid

Druidi na Taře se nezabývají pouze lesem, ale celou přírodou. Současná pravidla Dračího doupěte směřují trochu jiným směrem. Podle asterionského pojetí představují druidi ochránce a správce ekosystému, kam patří rovněž pouště, hory, planiny, ale i města. Pravidla pro pouštní druidy obsahuje aplikace pravidel modulu Písky prorocství, pravidla pro mořské druidy aplikace modulu **Z hlubin zelené a modré**. Zbývající druidi jsou popsáni v Dechu draka 1/2003 a 2/2003 a na CD přiloženém k modulu **Čas temna**. Další informace bude obsahovat připravovaný modul **Za závojem stínů**, jehož aplikace se rovněž nachází na uvedeném CD. Jestliže tato pravidla nebudete chtít používat, zacházejte s těmito postavami jako s chodci. Koneckonců, jak komu kde říkají, nemá nic společného s nějakými pravidly. Temní druidi fungují jako normální druidi. Své přízvisko získali z různých důvodů, někdy také proto, že dali přednost prospěchu lesa před bytostmi své rasy.

Úplněk měsíce přichází jednou za třicet dní. První úplněk v roce 855 k. l. nastane v noci z 9. na 10. chladna.

## Hvozdy

Jak můžeš vidět na mapě nebo se dočíst v popisu jednotlivých oblastí, na Taře existuje mnoho rozsáhlých hvozdu. Zde se budeme zabývat jen těmi, které se nacházejí v okolí Albirea a které nijak neohromují ani počtem, ani rozlohou. Jedná se o tyto tři: Tabitský les, Les Luny a Les černých bříz. Tabitský les a Les Luny se sice nacházejí v civilizovaných oblastech, ale místní obyvatelé a vládcí si dávají pozor, aby je neprobudili. Kromě lesníků jim v tom pomáhá i pár loajálních druidů. Tyto dva lesy jsou tedy na prvním, ještě neprobuzeném stupni. Naopak druid z Lesa černých bříz se rozhodl svůj hvozdu probudit. Dnes se dá mluvit o procitajícím až polobdícím lese.

U pastí uvedené v popisu bdícího lesa (PPE) se mění opravy k hodů takto: elfové z dotyčného hvozdu +4, ostatní lesní elfové (ne horští ani pouštní) +2, skřeti -1.

## Kouzla

*Drakomluva* – vzhledem k odlišnému pojetí draků se tato schopnost, resp. kouzlo ruší.

*Odčaruj nemrtvé* – potřebná magenergie se zvyšuje na dvojnásobek životaschopnosti a kouzlo působí pouze na nemrtvé vytvořené z mrtvých těl (kostlivce, zombie, ghúly a mumie), nikoliv přivolané ze Stínového světa.

*Vymítání ďáblů* – ďáblové se na Asterionu nevyskytují, takže toto kouzlo ztrácí význam a ruší se, spolu se souvisejícími schopnostmi.

### Vymítání myšlenkových bytostí

magenergie: viz níže  
rozsah: 1 bytost  
vyvolání: 1 směna  
četnost: 2 měsíčně  
druh: osobní, hromadné

Toto je velké lesní kouzlo.

Vyskytuje-li se ve hvozdu myšlenková bytost, která lesu škodí nebo kterou tam druid z jakéhokoliv důvodu nevidí rád, může ji pomocí tohoto kouzla poslat tam, kam patří, tj. nikoliv do hvozdu, ale do Stínového světa. Žádný správce lesa asi nevyžene silingu či jednorozce, ale fext nebo bazilišek ve hvozdu působí jako slon v porcelánu. To je jedním z dů-

vodů, proč se v udržovaných a dobře spravovaných hvozdech můžeme setkat spíše s kentaurem nežli s trigonem.

Pokud druid ví nebo alespoň tuší, že se v jeho hvozdu nějaká myšlenková bytost nachází, musí ji napřed přesně lokalizovat pomocí kouzla *oko zrění* nebo *najdi bytost*.

Vymítání ale není automatické. Magenergie potřebná k vymýcení se liší případ od případu. Minimální množství činí 1 mag za každé dva životy (počítáno z maxima životů). Potom si hází bytost proti pasti 4 ~ nic / vymítnutí. Za každý násobek základní magenergie se nebezpečnost pasti zvyšuje o jedna. Při dvojnásobku je tedy nebezpečnost 5, při pětinásobku 8. Druid zpravidla neví přesně, kolik má nestvůra životů, a tak musí použít odhad a zkušenost. Platí pravidlo „raději více nežli méně“.

Samotné vymítnutí vypadá tak, že se v blízkosti myšlenkové bytosti otevře brána do Stínového světa a bytost je kouzlem přinucena do ní vstoupit, ať se jí to líbí nebo ne. Druid vždy ví, jestli se vymítání zdařilo či ne.

## Výcvik v Naosu (Kouzelnická zahrada)

Cena: + 10 %

Výhody: Postava se lépe vyzná v zemědělství, šlechtění nových odrůd, apod. Asi nic důležitého pro bojovně naladěné jedince.

## Chodec

### Chodcův meč

Základní kovy pro transmutaci kovů jsou ocel, stříbro a zlato. Je-li meč vyroben z jiného kovu než oceli (například garenu či lintiru, viz Alchymista), mohou se rovněž měnit jen na zlato a stříbro. Původně ocelový meč se tedy nemůže změnit na garenový či lintirový a ty naopak v ocel. Meč vyrobený z athorského stříbra se může měnit pouze v ocel a ve zlato.

### Kouzla pocestných

Kouzlo *ochrana před vlky* chodec umí, ale na Taře asi nebude mít příliš velký význam. K tomu, aby chodec získal pouštní písek, bude muset PJ připravit výpravu do pouště Mar'Nub (viz modul **Pisky prorocství**). Oblázek z pláže teplých moří pro kouzlo *ochrana před chladem* se dá získat na celém severním pobřeží Tary (viz modul **Z hlubin zelené**

**a modré**, v případě Dálav se dá nějaký najít v Dunrileanu).

## Psychická kouzla

*Zrcadlo vzpomínek a melancholie* vzbudí v postavě výčitky svědomí a touhu po nápravě vlastních nesprávných činů. Nemá žádný vliv na tvárnost postavy.

## Odhad přesvědčení

Pomocí této schopnosti chodec odhalí (v případě úspěchu), jak se terč zachová v nějaké obecně popsané situaci. Nelze s jeho pomocí zjistit tvárnost postavy.

## Snímání kletby

Kletby tak, jak jsou popsány v pravidlech DrD, na Asterionu nefungují. Některé nestvůry z řad myšlenkových bytostí ale mají schopnost postihnout postavu prokletím, jehož účinky jsou přibližně stejné (bližší popis této schopnosti je v těchto pravidlech u bestiáře myšlenkových bytostí). Postup při snímání prokletí je téměř ve všech ohledech stejný jako při snímání kletby. Není ale potřeba nic rozeznávat. Místo úrovně proklínající postavy použijeme životaschopnost nestvůry.

## Alchymista

### Magenergie

Nejprve je důležité zdůraznit, že magenergie uvolňovaná v přírodě bez vůle kouzelníka nebo jiné entity nepůsobí samovolně tak, jak je to popsáno na několika místech v normálních pravidlech (např. vyzářená magenergie svitku, kruhy magie). Pokud se na Asterionu něco samovolně změní nebo objeví, je to pouze záležitost tvárnosti a ta se na rozdíl od magie řídí určitými zákony, popsanými v textu **Hlavního modulu**. Nebudou tedy vznikat žádné inteligentní slizy apod. Pokud je magie opravdu hodně zkoncentrovaná, může sice dojít k výbuchu, nikdy ne ale samovolně. V případě Větývky bylo zničení tamních magických zřídél (šlo o magenergií nasycenou obyčejnou vodu) nečekaným následkem nezdařeného alchymistického experimentu.

### Zdroje magenergie

Alchymista může magenergií destilovat z mnoha různých surovin. Zde je uveden jejich seznam s příslušnými počty



# Tvorba postavy

magů, které se z nich dají získat. PJ ho může podle potřeb dále doplňovat.

## Zvláštní suroviny

### Dhangha

Tato látka těžená temnými elfy hluboko v poušti se vzhledem a některými vlastnostmi podobá naší ropě. Kromě těchto vlastností a toho, že je možné z ní vydestilovat magenergie, poskytuje jisté výhody při výrobě některých magických předmětů. Údaj množství říká, kolik dávek (zhruba 1 litr) dhanghy v ceně 100 zl bude třeba spotřebovat, zbytek určuje, jak se mění další údaje oproti běžné výrobě.

*Éterický olej* – množství: 1; magenergie: -2 magy; suroviny: -11 zl; trvání: 2-3 směny; výroba: 2 směny

*Prsten černé vodoměrky* – množství: 1; magenergie: -20 magů

*Bomba* – množství: 1; životnost: 55-60 dnů

*Rachejtle, vzdušná torpéda a zápalné bomby* – množství: 5 % magenergie (zakrouhleno nahoru), cena: +10 %, magenergie: -20 %

*Ohnivéc* – množství: 1, magenergie: -10 magů

### Kovy

Na Asterionu se nevyskytuje platina. Místo ní tu ale lze narazit na jiné kovy, které mají různé podivuhodné vlastnosti.

#### Lintir

Zbraně z lintiru mají automaticky bonus +1 k účinnosti. Pokud se proti útoku lintirovou zbraní brání protivník se zbraní ze železa, je 1% pravděpodobnost, že se soupeřově zbraní sníží účinnost o 1, u neželezných zbraní se tato pravděpodobnost o 1 % zvyšuje. Démonům zakletým do lintirových předmětů se zvyšuje nejkratší doba života na trojnásobek. Na omezený počet použití démonů lintir vliv nemá. Lintir nelze získávat a zpracovávat bez pomoci magie, patričné kouzlo najdeš v podkapitole Kouzelník.

#### Garen

Démoni zakletí do předmětů z garenu se chovají, jako by byli vyvoláni ze sféry, která je o dva stupně vyšší, než skutečná sféra jejich původu. Např. z osmé sféry je možné vyvolat démona 8/+4 (ale nikoliv 10/0). Garenové zbraně a zbroje bez démona mají při každém útoku železnou zbraní 10% pravděpodobnost,

že se jejich účinnost, resp. kvalita, sníží o 1.

#### Athorské stříbro

Kroužková zbroj z athorského stříbra má kvalitu 6. U jiných typů zbroje se jejich kvalita nemění. Do zbraní a zbrojí z athorského stříbra je možné zaklít útočné, resp. obranné demony tak, že se síla a účinnost zbraně, resp. kvalita zbroje,

### TABULKA ZDROJŮ MAGENERGIE

Baziliščí oko	250-750 magů
Tělo bleskavce*	2000-5000 magů
Jazyk medúzy	100-350 magů
pírko gryfa	1-2 magy
litr krve hydry	60-200 magů
Roh jednorozce	200-500 magů
Oko kyklopa	1000-1500 magů
Kapka jedu medúzy	15-30 magů
Minotaurů roh	30-70 magů
Zaschlá kapka krve mnohohlavce	350-450 magů
Litr slin pekelného psa	500-1000 magů
Slza sfingy	3000-5000 magů
Křídlo silingy	25-45 magů
Pramen vlasů strigy	30-50 magů
Dráp strigy	15-20 magů
Plíce vyverny	300-500 magů
Trollí šlachy	200-350 magů
Dřevo stříbrného platanu (kilogram) čerstvé	500-1800 magů
suché	5-18 magů
Sekret v trnu vlčího spáru	1-3 magy
Bobule pihovatky	5-7 magů (z celého keře)
Kořen maghawa	55-70 magů
Rosa v květu hvězdoše	1-2 magy
Vraní chléb	3-5 magů
Různé druhy hub	1-50 magů
Kapradí v Tabitských vrších	4-6 magů
Kůra černé brýzy	10-20 magů (ze stromu)
Voda z Ellionu (hektolitr)	1-2 magy
Hřívá trhlinového mustanga	3-55 magů
Zub červa z Mlčíci pláně	60-85 magů
Dhangha (litr)	3-5 magů
Plod karenu	1-2 magy
Síran garenu (mince)**	5-8 magů

\*zpracování musí být rychlé, neboť magenergie z mrtvého těla uniká závratnou rychlostí

\*\*garen se dá po destilaci dále používat

může až ztrojnásobit, nikoliv jen zdvojnásobit jako obvykle. U záporné účinnosti stále platí, že ji lze zvýšit pouze na nulu. V ostatních ohledech (poškození zbraně, zranitelnost nestvůr) se považuje tento kov za normální stříbro.

### Rostliny

Zde uvedené byliny může alchymista nebo někdo s obdobnými vědomostmi (babky kořenářky) zpracovat na nejrůznější nemagické masti a medicíny. Výroba trvá vždy jednu směnu, účinky jsou uvedeny zvlášť u každé rostliny. Za uvedené ceny se nezpracované bylinky prodávají na albirejském tržišti. Hmotnost rostlin, jejichž cena je uvedena, činí většinou 1 mn, PJ stanoví dle vlastního uvážení, kdy je tato hmotnost vyšší. Suroviny na přípravu příslušného lektvaru, tinktury apod. stojí 3 zl, pokud PJ neurčí jinak. Bližší popisy rostlin najdeš v modulu **Dálavy** (jsou to většinou rostliny dálavské).

Údaj 'četnost' značí dobu, za jakou bude daná rostlina znovu účinkovat. U některých rostlin najdeš zmínku o tom, že jsou návykové. Podrobnosti o vlivu návykových látek najdeš v kapitole Pravidla mimo boj v této aplikaci.

#### Amala

Sklizeň: dešten až zelenec (na Taře)

Použitelná část: listy, bobule

Výskyt: kmeny a koruny stromů, všechny lesy v Dálavách

Nalezení: 1 x 50 %

Cena: 1 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 den

Mast z amaly působí proti popáleninám a omrzlinám. Každý den může vyléčit takovéto (ne jiné) zranění za 1-2 životy.

#### Bludí (Altacier)

Sklizeň: ovocem až větrnec (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: nižší polohy, vlhčí místa, oblast jezer v Dálavách

Nalezení: 2 x 20 %

Cena: 8 st (svazek 12 rostlin)

Četnost: 2 dny

Čaj z bludí před spaním zajistí, že ve spánku přibude o 1 život více než obvykle. Bludí je ale mírně návykové (20/1 ~ odolnost -1).

#### Darnia světlá

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: listy, květy

Výskyt: vlhčí místa, podrost pralesa, severní část Divočiny

Nalezení: 1 × 25 %

Cena: 15 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 den

Darnia světlá je jediným známým lékem proti magarské horečce, ale díky oblasťem svého výskytu není obecně dostupná. Sníží pravděpodobnost nakažení na 5 % a nebezpečnost pasti na propuknutí nemoci na 2.

## Demut

Sklizeň: ovocen až větrnec (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: nižší polohy, vlhčí místa, oblast jezer v Dálavách

Nalezení: 1 × 50 %

Cena: 8 st (svazek 12 rostlin)

Četnost: 2 dny

Ještě nebylo objeveno vhodné použití pro dobrodruhy. Používá se zatím hlavně při lidových náboženských obřadech.

## Densarské konopí

Sklizeň: úmor až rozkvet (na Taře)

Použitelná část: listy, květy

Výskyt: pralesní podrost, Džungle padlých stromů

Nalezení: 1 × 30 %

Cena: 5 st (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 den

Densarské konopí se používá zejména na výrobu densarského hašišu, nejrozšířenějšího narkotika v Dálavách. Přidáním do magického léčivého lektvaru zvýší rozsah životů, které vyléčí, o 1. Kromě toho se hašiš dá i kouřit. Účinkem vykouření jedné dávky je zvýšení inteligence o 2–4. Tento efekt trvá asi jednu hodinu. Po ní automaticky stoupne únava postavy na nejbližší stupeň (např. z naprosto čerstvé postavy se stane unavená). Hašiš je pochopitelně návykový (5/6 ~ inteligence -2, životy -1).

## Chabazdí

Sklizeň: větrnec až chlazen (na Taře)

Použitelná část: květy, listy, plod

Výskyt: nížiny – podhorské oblasti, Soravsko

Nalezení: 2 × 50 %

Cena: 7 st (svazek 12 rostlin), 1 zl (plátěný pytlík s asi 100 plody)

Četnost: 3 dny

Chabazdí se používá, pokud postava oslepla z nemagických důvodů (kvůli jedu, nemoci, apod.) a nemá poškozené

samotné zrakové orgány. Po potření očí si může hodit na stejnou past jako před oslepnutím, ale její nebezpečnost klesne o 4. Nebyla-li původně uvedena žádná past, ber její nebezpečnost jako 15. Pokus není možné opakovat, resp. nemá to žádné účinky.

## Hvězdoš (Alkmelych)

Sklizeň: dešten až chlazen (na Taře)

Použitelná část: květy a listy

Výskyt: vlhká místa, potoky, louky, Soravsko, Tabitská oblast, oblast jezer v Dálavách

Nalezení: 3 × 10 %

Cena: 5 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 den

Všechny vlastnosti vzrostou na 8 hodin o 1. Ale je silně návykový a nebezpečný (3/9 ~ síla -2, odolnost -2, inteligence -2, životy -2).

## Chlístník kentauří

Sklizeň: chlazen, kliden, novorost (léto na Taře)

Použitelná část: nadzemní část

Výskyt: vlhká místa, stráně, lesní louky, vřesoviska, Tabitská oblast, Torské pahorky

Nalezení: 2 × 50 %

Cena: 1 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: je velice hořká, a proto ji nikdo nepije často

Vypije-li lektvar z chlístníku postava, která požila nemagický jed, před tím, než začne jed působit, sníží se jeho nebezpečnost o 2. Zapálený chlístník působí na hady, jako by je odvracel druid na 21. úrovni.

## Karen červený

Sklizeň: úmor, žluten (na Taře)

Použitelná část: plody

Výskyt: husté smíšené lesy, zejména pak Červený les

Nalezení: 3 × 25 %

Cena: 1 st (10 plodů)

Četnost: 7 dní

Po požití jedné dávky plodů se pravděpodobnost spojení s astrálem zvyšuje o 10 %. Poté si však postava hází proti pasti Odl ~ 6 ~ snížení stupně všech vlastností o 1 / o 3 na následujících 7 dní. Pokud si postava vezme více dávek, za každou další se zvýší pravděpodobnost o 10 %, ale rovněž tak se zvýší nebezpečnost pasti o 1 a snížení vlastností se zdvojnásobuje. Pokud některá z vlastností klesne pod 1, postava zkolabuje a na místě zemře. Tuto vlastnost karenu

znají téměř bez výjimky pouze lesní elfové.

## Kopušice

Sklizeň: žluten až úmor (na Taře)

Použitelná část: květy a listy

Výskyt: vlhká místa, jílové půdy, Torské pahorky, Tabitské vrchy, oblast jezer v Dálavách

Nalezení: 2 × 40 %

Cena: 2 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 den

Čaj z kopušice na dalších 12 hodin umožňuje snížit nebezpečnosti všech pastí při topení o 1. Rostlina je mírně návyková (6/4 ~ odolnost -1).

## Maghawa

Sklizeň: úmor až rozkvet (na Taře)

Použitelná část: listy, květy

Výskyt: pralesní podrost, sever Červeného lesa, Duhový prales

Nalezení: 3 × 5 %

Cena: 4 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 12 hodin

Na 3 hodiny zvýší výtazek z maghawy postavě sílu o 2 a obratnost o 4. To je vykoupeno opravdu silným návykem (2/11 ~ síla -2, obratnost -3, životy -3).

## Merdov

Sklizeň: větrnec až novorost (na Taře)

Použitelná část: listy a květy

Výskyt: prosluněné travnaté plochy, Trhlinová pláň

Nalezení: 2 × 50 %

Cena: 5 st (svazek 12 rostlin)

Četnost: 3 hodiny

Pokud se mastí z merdovu potře nemagicky vzniklá omrzlina do jedné hodiny od jejího vzniku, sníží se takto způsobené zranění na polovinu.

## Monari

Sklizeň: ploden až traven (na Taře)

Použitelná část: míza

Výskyt: savany, džungle, Divočina

Nalezení: 3 × 50 %

Cena: 10 zl (litr mízy), 5 zl (kilogram kůry)

Četnost: 12 dní

Míza monari na 12 hodin zvýší odolnost postavy o 1. Po dalších 12 dnů potom ale nebude účinkovat.

## Nechrasť

Sklizeň: dešten až kliden (na Taře)

Použitelná část: květy a listy

# Tvorba postavy

Výskyt: louky, u cest, Soravsko, Trhlinová pláň

Nalezení: 2 × 60 %

Cena: 3 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 2 dny

Mast z nechrastě se používá na zacelení sečných ran. U každého zranění mečem nebo obdobnou zbraní vyléčí 1 život.

## Ormán

Sklizeň: chlazen až kliden (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: u cest, na polích a loukách, Soravsko, jih Trhlinové pláne

Nalezení: 2 × 25 %

Cena: 2 st (svazek 12 rostlin)

Četnost: 12 hodin

Lektvar z květů ormánu použijí hlavně lukostřelci. Na 1 hodinu přidává +2 k ÚČ při střelbě. Kouzelníkům a alchymistům zase na stejnou dobu zvyšuje pravděpodobnost úspěchu o 10 %. Dalších 8 hodin ale bude působit nepříznivě, ubere postavě -2 od ÚČ i OČ a pravděpodobnost úspěchu kouzelníkům a alchymistům zase o 10 % sníží.

## Pihovatka

Sklizeň: úmor až rozkvet (na Taře)

Použitelná část: bobule

Výskyt: podhorské oblasti, Zelanské vrchy

Nalezení: 1 × 5 %

Cena: 2 zl (plátěný pytlík s asi 100 plody)

Četnost: 10 dnů

10 bobulí pihovatky vyléčí 1 život. Pokud ale sní postava 50 bobulí, přijde o polovinu svého maxima životů. Navíc odbourání jedovaté látky trvá velmi dlouho, 2–4 měsíce, takže i po velmi dlouhé době může dobrodruh pocítit nepříjemné následky předávkování.

## Polajka

Sklizeň: kliden (na Taře)

Použitelná část: květy a lístky

Výskyt: lesní palouky, všechny lesy v Dálavách

Nalezení: 1 × 30 %

Cena: 1 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 den

Zvláštní vůně polajky odpuzuje hmyz, čehož v hojně míře využívají lidé z oblastí jezer v Dálavách.

## Strom ohňový

Sklizeň: novorost až traven (na Taře)

Použitelná část: plody, dřevo, kůra

Výskyt: podhorské a horské oblasti, jižní oblast Zelanských vrchů (nejvýše položená místa)

Nalezení: 1 × 25 %

Cena: 5 zl (plátěný pytlík s asi 100 plody)

Četnost: jednou za 3 dny (nesmí se podávat zesláblým a starým lidem)

Pokud před usnutím vypije kouzelník nebo hraničář čaj z ohňového stromu, mohou spát o 2 hodiny kratší dobu než obvykle, aby mohli meditovat a zaostřovat vůli. Na snížení únavy ale potřebují normální spánek.

## Vraní chléb

Sklizeň: chlazen až kliden (na Taře)

Použitelná část: nadzemní části

Výskyt: bažiny, vnější oblast Zelených bažin

Nalezení: 3 × 10 %

Cena: 7 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 5 dní

Lektvar z vraního chleba je schopen postavě okamžitě odstranit 10 bodů únavy. Po dalších 5 dnů ale potom neúčinkuje.

## Umrlčí květ

Sklizeň: kliden (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: prosluněné travnaté plochy, pohřebiště, Trhlinová pláň

Nalezení: 2 × 40 %

Cena: 5 st (svazek 12 rostlin)

Četnost: 3 hodiny

Theurgovi se po požití lektvaru zvýší pravděpodobnost úspěšného kontaktu s astrálními sférami o 5 %. Je ale mírně návykový (10/6 ~ životy -1).

## Zelan

Sklizeň: podzim (na Taře)

Použitelná část: listy, kůra

Výskyt: kopce, ojediněle i v nížině, Zelanské vrchy

Nalezení: 2 × 60 %

Cena: 3 st (asi kilogram kůry a listů)

Četnost: 5 hodin

Přidáním listů do léčivého lektvaru se zvýší o 1 počet životů vyléčených po vypití. Použije-li čerstvou kůru hraničář při seslání kouzla *uzdrav lehká zranění*, je rozsah vyléčeného zranění 4–9 životů; při kouzlu *uzdrav těžká zranění* je tento rozsah 8–18 životů.

## Byliny proti myšlenkovým bytostem

Některé rostliny na Asterionu mají zhoubnou moc nad myšlenkovými bytostmi. Proto je zejména lovci přízraků hojně používají při boji s těmito nestvůrami. Výtažkem z těchto bylin se potírají

zbraně (podobně jako se to dělá s jedem) nebo se na čepele a hroty přivazují celé rostliny. Zbraň potom po zásahu způsobí dvojnásobné zranění. Požití byliny odpuzuje určitý druh myšlenkové bytosti a chrání před jejím působením. Aby byliny působily tímto způsobem, nesmí postava požit více než dvě, v opačném případě nebude účinkovat žádná.

Jak potření zbraní, tak požití funguje následujících 24 hodin.

## Baziliščí mor

Sklizeň: rozkvet (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: vlhká místa, ruiny starých staveb, Tabitská vřesoviště

Nalezení: 3 × 5 %

Cena: 50 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 7 dnů

Baziliščí mor je drobná, jen necelých pět centimetrů vzrostlá bylina. Kveté jen asi jeden alden v roce, na svou velikost obřími, jasně žlutými květy. Účinkuje proti baziliškům.

## Cintorie měňavá

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: kořen

Výskyt: dna trhlin, Trhlinová pláň

Nalezení: 5 × 0 %

Cena: 150 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 2 dny

Na dně hlubokých roklin a trhlin roste nenápadná, barevně nevýrazná rostlina zvaná cintorie měňavá. Má silně větvený kořen, z něhož vyrůstá úzký, dlouhý stonek. Květy jsou téměř neviditelné, připomínající vlákna pavučiny. Cintorie měňavá účinkuje proti všem Dvěma tvářím.

## Kohoutek hydří

Sklizeň: ovocem až větrnec (na Taře)

Použitelná část: květy

Výskyt: suchá místa, písčité půdy, povodí Y'bu

Nalezení: 2 × 10 %

Cena: 80 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 5 dnů

Kohoutek hydří je vrostlá, padesát centimetrů vysoká, růžově kvetoucí bylina. Roste na hraničích pouště, v místech, kam se na jaře vylévají rozvodněné řeky. Účinkuje proti hydrám.

## Kopřiva macecha

Sklizeň: úmor až deštěn (na Taře)

Použitelná část: listy



Výskyt: vlhké lesní mýtiny, zalesněná úbočí kopců, celé Dálavy

Nalezení: 3 × 15 %

Cena: 20 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 20 dnů

Kopřiva macecha má stonek porostlý pravidelně se střídajícími dvojicemi proti sobě postavených listů. Květy jsou malé a nevýrazné. Celá rostlina (s výjimkou květů) je porostlá žahavými chlupy obsahujícími lidskému organismu nebezpečný sekret (jeho účinek je podobný jedu hadů). Proto je sběr dosti obtížný. Kopřiva macecha účinkuje proti harpyjím. Pro vnitřní použití se musí speciálně upravit.

## Minotaurí zhoubka

Sklizeň: ovocem až novorost (na Taře)

Použitelná část: celá rostlina

Výskyt: horské louky, Khelegovy hory

Nalezení: 2 × 5 %

Cena: 90 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 3 dny

Minotaurí zhoubka je nádherná, třicet centimetrů vysoká rostlina. Na tuhém, málo větveném stonku, s přízemní růžicí širokých pilovitých listů, vyrůstá několik složitých, bohatě členěných modrofialových květů. Účinkuje proti minotaurům.

## Sveřepka ohnivá

Sklizeň: kliden až rozkvet a úmor až větrnec (na Taře)

Použitelná část: plody

Výskyt: louky, pláně, Trhlinová pláň

Nalezení: 3 × 25 %

Cena: 10 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 den

Sveřepka ohnivá je divoce rostoucí tráva vzdáleně podobná pšenici. Její klasy jsou ovšem menší a i zralé zůstávají sytě zelené. Sveřepka ohnivá účinkuje proti trigonům.

## Lučba

### Změny oproti normálním pravidlům

*Plášť* – Základ tvoří nikoliv elfí, ale obyčejné drahé plátno; cena zůstává stejná. *Prsten knížete D'raguly* – Je znám na Asterionu jako *Prsten kroavého vítězství*. *Prsten uhranutí* – základ tvoří zlato a olivíny.

*Elfí boty* – Jsou známy na Asterionu jako *Tiché boty*.

*Kostka štěstí* – Tento magický předmět se na Asterionu nevyskytuje, nevyrábí a není znám.

*Kurare* – Na Asterionu je nazýván *nabawi*. Tento jed neumí alchymista vyrábět automaticky, návod na jeho výrobu získá při prvním výcviku na Taře (používají ho místní domorodci v Divočině). Základem je šťáva z plodů stejnojmenného stromu.

*Melenova pomsta* – Je známa na Asterionu jako lektvar jménem *Mstítel*.

*Welfovy lektvary* – Jsou známy jako *Axarské (posilující) lektvary*.

*Léčivé lektvary* – Místo názvů z normálních pravidel používej tyto (v pořadí od nejslabšího po nejsilnější): *Slzy Rianniny*, *Krev královny Mae*, *Naoská růže*, *Černá sedma*, *Lektvar studeného ohně*.

*Ochrana před d'ábly* – Jelikož se na Asterionu d'ábové nevyskytují, nebyla ani potřeba vyrábět či vymýšlet tento svitek.

## Nové magické předměty

### 1) Běžné

Tyto lektvary a svitky umí vyrábět každý alchymista na Asterionu (fungují obdobně, jako je popsáno v PPZ).

### Ochrana před myšlenkovými bytostmi

magenergie: 27 magů

suroviny: 60 zl

základ: pergamen

trvání: 3 směny

výroba: 1 den; doma

### Ochrana před skřety

magenergie: 40 magů

suroviny: 70 zl

základ: pergamen

trvání: 3 směny

výroba: 1 den; doma

### Lektvar neohroženého raba

magenergie: 20 magů

suroviny: 20 zl

základ: pivo

trvání: 1 směna

výroba: 1 směna

barva/chuť/zápach: 75/30/5

Tento lektvar, původem ze Storabska, zvýší na dobu jedné směny všechny bojové charakteristiky o jedna. Lektvar má barvu světlého piva, chutná poněkud nasládle a je téměř bez zápachu.

### Nunmejcův přítel

magenergie: 12 magů

suroviny: 10 zl

základ: voda

trvání: ihned

výroba: 1 směna

barva/chuť/zápach: 5/100/0

Nunmejcův přítel působí podobně jako hraničářovo kouzlo *neutralizuj jed*, funguje ovšem i na jedy vyrobené člověkem a lze jej účinně aplikovat až jednu hodinu po otravě (pokud v té době poraněný není již mrtvý). Lektvar je mírně nazelenalý, má trpce hořkou chuť a je bez vůně.

### 2) Známé

Tento lektvar se naučí alchymista vyrábět při prvním výcviku na Taře, resp. umí ho automaticky, pokud na Taře začíná svou kariéru dobrodruha.

### Pelsův lektvar dřímajícího lva

magenergie: 2 magy

suroviny: 8 zl

základ: víno

trvání: 4–6 směn

výroba: 1 směna

barva/chuť/zápach: různé/různé/30

Kdo vypije jednu dávku tohoto lektvaru (možno též smíchat s jiným alkoholem), upadne během jedné směny do bezvládného stavu (počítá se jako vyřazený), který trvá 4–6 směn. V té době vydává různé zvuky, od nesrozumitelného šeptání až po hromový řev. S požitím jsou spojeny mimořádně příjemné pocity. Lektvar má barvu i chuť závisející na použitém alkoholickém nápoji a je cítit po fialkách.

### 3) Méně známé

Následující předměty jsou uvedeny v popisu Asterionu či Dálav a alchymista se je může naučit vyrábět v rámci nějakého dobrodružství, koupit na ně návod od jiného kolegy apod.

### Dhanghová lampa

magenergie: 4 magy

suroviny: 25 zl

základ: lucerna s okenicemi, speciálně upravená (u kováře)

trvání: stále

výroba: 1 den; doma

Jen do takto upravené lampy je možno použít jako náplň dhanghu. Jedna dávka za 100 zl vydrží nepetržitě svítit kolem 200 hodin a konstrukce lampy spolu s vyšším výkonem této zvláštní látky umožňují majiteli dosvítit až do vzdálenosti 20 sáhů od lucerny. Návod lze získat od pouštních elfů.

# Tvorba postavy

## Kamenné slunce

magenergie: 760 magů  
suroviny: 2000 zl  
základ: srdce epyry  
trvání: 5000 až 10000 let  
výroba: 20 dnů; doma (pouze pyrofor)

Tento předmět asi nebude pro dobrodruhy příliš potřebný. Trpaslíci a jiné podzemní národy ho používají při pěstování rostlin v podzemí. Návod lze získat především u trpaslíků.

## Štít monari

magenergie: 150 magů  
suroviny: 50 zl  
základ: kůra monari  
trvání: 10 let  
výroba: 10 dnů; v Divočině

Tento štít používají domorodci z Divočiny, jak se dočtete na příslušném místě v hlavním textu. Má následující vlastnosti: proti útokům zblízka přidává k OČ +2 místo +1; proti útokům z dálky (střelnými či vrhacími zbraněmi) přidává dokonce +3; svého majitele chrání před kouzly seslanými přímo na něj zepředu jako svitek *ochrana před kouzly* s 15 magy. K jeho výrobě jsou potřeba suroviny, které se zatím nedají převzít z původního místa, štít je tedy nutné vyrábět přímo v Divočině.

## Trpasličí talisman

magenergie: 90 magů  
suroviny: 25 zl  
základ: kámen vykutáný v dole a kožený váček  
trvání: stále nebo 5–10 dní  
výroba: 10 dnů; doma

Tomuto talismanu přisuzují mnohem větší moc než má a mnohdy jsou o tom přesvědčeni i alchymisté, kteří ho vyrábějí. Většina talismanů se ale dědí v rodině. Jediné, čím tento předmět může svému majiteli pomoci je, že pokud by měl sníst cokoli, co by jeho organismu uškodilo (tj. jedovaté, otrávené, zkažené či nakažené jídlo nebo pití), talisman ho začne silně pálit. Ačkoliv se jedná i bez nepravdivých výmyslů o poměrně mocný předmět, náklady na jeho výrobu

jsou poměrně nízké. Je to dáno tím, že trpasličí alchymisté ho vymysleli speciálně pro své soukmenovce. Nachází-li se talisman po 5–10 dní někde jinde než na trpaslíkově krku, ztratí svou schopnost; může ji ale znovu získat, nosí-li ho po 5–10 dní znovu někdo z vousatého národa.

## Vábíci amulet

magenergie: 115 magů  
suroviny: 480 zl  
základ: vyřezávaný dřevěný amulet, zobrazující konkrétní zvíře  
trvání: 3 roky  
výroba: 2 dny; doma

K tomu, kdo má u sebe tento amulet, se ze vzdálenosti až 50 mil stahují nemagická zvířata (inteligence 1), jejichž druh se určuje při výrobě amuletu. Působí-li na jedno zvíře více amuletů, bude směřovat k tomu, který vyrobil alchymista s vyšší úrovní; mají-li oba stejnou, potom k bližšímu. V okamžiku, kdy zvíře dorazí do bezprostřední blízkosti amuletu, ztrácí tento na ně svůj vliv a zvíře se zachová podle své povahy. Může utéct, zaútočit, nechat se chytit apod. Návod na výrobu tohoto amuletu patří mezi tajemství almendorských agentů.

## 4) Neznámé

Tyto předměty uměli vyrábět dávní Arvedané, mnoho jich dobrodruhovně na Taře našli, ale návody na jejich výrobu se v průběhu věků ztratily. Ale ve starých troskách se dají najít prastaré grimoáry, které mohou obsahovat i tyto recepty. Kromě toho, že si alchymista takto rozšíří svůj repertoár, může družina návod draze prodat.

## Arvedanské sandály

magenergie: 5 magů  
suroviny: 40 zl  
základ: sandály  
trvání: 5 let  
výroba: 1 den; doma

Chůze v těchto sandálech je neobvykle pohodlná a nevyčerpává tolik jako v normálních botách. Doba, za kterou obdrží při chůzi (procházce, spěchu)

postava 1 bod únavy, se tak prodlužuje na dvojnásobek.

## Aton

magenergie: 2 magy  
suroviny: 5 zl  
základ: trojúhelníkový kovový plíšek  
trvání: stále  
výroba: 1 směna; doma

Aton nemá vlastně žádné schopnosti, které by mohl dobrodruh využít. Spotřebovaná magenergie se využije na to, aby se z obyčejného plíšku stalo nezfalšovatelne arvedanské platidlo, které získává stále větší oblibu i u současných obyvatel Tary. Nález tohoto návodu by měl být ale opravdu unikátní; kdyby se znalost výroby atonů dostala mezi obyčejné lidi, mělo by to dalekosáhlý vliv na hospodářství.

## Prsten návratu

magenergie: 240 (720) magů  
suroviny: 560 zl  
základ: kovový prsten  
trvání: 2 roky  
výroba: 10 dní; doma

Závěrečná fáze výroby tohoto prstenu musí proběhnout na místě, kam se má jeho majitel při použití přemístit. Toto přemístění probíhá obdobně jako kouzlo *hyperprostor II*. Maximální vzdálenost přemístění je 100 mil, při spotřebování trojnásobku magenergie se zvýší na 200 mil. K přemístění dojde v okamžiku, kdy si to ten, kdo má prsten na ruce, přeje. Jednou vyrobený prsten už nejde přesměrovat na jiné místo.

## Výcvik v Miramu (Akademie)

Cena: +25 %

Výhody: Postava zde může získat velké množství informací z nejrůznějších oborů, které jsou přístupné pouze studentům. Jinak žádné konkrétní výhody.

## Theurg

Je důležité mít na paměti, že obyčejní lidé nejsou schopni přesně odlišit jednotlivá povolání a theurgy často nazývají kouzelníky nebo čaroději (totéž platí pro mágy a částečně i pro nemagická povolání). To se projevuje mnohdy i v textu. Jaké povolání má ta která cizí postava skutečně, je potřeba zjistit v seznamu cizích postav s jejich charakteristikami v těchto pravidlech.

## TABULKA VYVOLÁVACÍCH PŘEDMĚTŮ

Elementál	předmět	při použití
země	forma na hlínu	naplnit zeminou nebo pískem
voda	láhev	naplnit vodou
vzduch	neprodyšný měch	nafouknout
oheň	lucerna na olej	zapálit

## Živly

Arvedanští theurgové se naučili vyrábět předměty, které umožní jednorázově vyvolat elementála i postavě, která tuto schopnost sama o sobě nemá. Návod na tyto předměty je možné vzácně získat v arvedanských ruinách, platí totéž co u neznámých předmětů v podkapitole Alchymista, oddíl Nové magické předměty. Shrnuje je Tabulka vyvolávacích předmětů.

magenergie:  $50 + (1,1 \times \text{magenergie elementála})$  magů  
 suroviny:  $300 + (3 \times \text{magenergie elementála})$  zl  
 základ: viz tabulka  
 trvání: do použití  
 výroba: 2 dny + magenergie elementála hodin

Pro vyvolání, ovládnutí a odchod elementála se použijí přiměřeně pravidla z PPP. Elementál přijde v okamžiku, kdy dojde k naplnění (nafouknutí, zapálení) předmětu, který ho má přivolat, bez ohledu na to, jestli si to přeje ten, kdo tak činí. Elementál bude poslouchat jeho; jak se zachová, pokud nedostane žádné příkazy, záleží na situaci a úvaze PJ.

## Astrální sféry

Pojetí astrálních sfér na Asterionu se poněkud liší od pojetí v běžných pravidlech. Je to tak ze dvou důvodů. Jednak se tyto světy mimo materiální svět skutečně liší, plní více funkcí, např. odsud přicházejí tzv. myšlenkové bytosti, po smrti sem přicházejí duše zemřelých. Druhý důvod odlišnosti plyne z toho, že se pro totožné věci používají odlišné názvy nebo pro některé ani žádné pojmenování neexistuje. Theurgové na Asterionu nevědí, že existuje mnoho sfér a že kouzelné vlastnosti předmětům dodávají démoni. Vědí, že pokud chtějí od astrálu nějakou službu nebo pomoc při tvorbě magické zbraně, musí vydat určité množství magenergie. Také už přišli na to, že při styku se sférami je (a jejich okolí) mohou postihnout nepříjemné příhody, ale neříkají, že je způsobil démon posedlosti, ale prostě že tyhle věci jsou zkrátka nebezpečné. Podle množství magenergie nutné ke kontaktu rozdělili astrál na několik stupňů, pro které ale nemají žádné pojmenování, snad jen odkaz na typickou vlastnost té které sféry. Tyto stupně tedy odpovídají číslům sfér. Záleží na PJ, jestli nechá theurga v družině používat původní názvosloví nebo jestli ho bude

nutit jednat s cizími postavami tak, aby mu rozuměly.

S tím poněkud souvisí další důležitá záležitost, na kterou jsme upozornili už dříve. Umění a věda theurgie byly plně rozvinuty na Taře za vlády Arvedanů před tisíci let. Od té doby se tyto znalosti téměř ztratily, rozvinulo se kouzelnictví, a výzkum astrálu začíná téměř od počátku. Při dobývání Tary se narazilo na mnoho materiálů, které tento výzkum posunuly o velký kus vpřed a další poznatky se stále nacházejí ve starých grimoárech nebo pomocí vlastních experimentů. Přesto ale byla doposud objevena jen relativně malá část všeho, co se dá za pomoci astrálu dokázat. Znalosti se tedy dělí do tří okruhů. Ty základní, týkající se nižších sfér, ovládá automaticky každý theurg. Ty o něco složitější už byly objeveny, ale jejich objevitel je z nejrůznějších příčin chrání a doposud nebyly dány veřejnosti ve známost. Je možné je ale objevit v rámci dobrodružství, odkoupit nebo se k nim jinak dostat. Pouze „náhodou“ se dají objevit vědomosti nekomplexnější, které si s sebou obrazně do svých hrobů odnesli staří Arvedané. Jak s nimi naloží postavy, záleží jen na nich.

Aby to hráče nesvádělo ke zkoušení, jestli se zrovna v té které sféře nevyskytuje ten démon, který tam bývá normálně, byl poněkud přebudován systém démonů a schopností jednotlivých sfér tak, jak je uvedeno v následující tabulce. Pokud je v závorce za danou vlastností uvedeno (\*), je tato znalost přístupná jen omezenému okruhu současníků; jestli tam (+), nebyla takováto skutečnost doposud znovuobjevena. (Pokud se PJ rozhodne, že hodlá nechat družinu používat celý rozsah schopností sfér, může svou nebo cizí družinu hned na počátku dobrodružství objevit velkou starou knihovnu spisů týkajících se této tematiky a uvést je ve veřejnou známost.) Běžní útoční a obranní démoni se vyskytují v těch sférách jako obvykle. Démoni posedlosti pochopitelně obecně známí nejsou.

- I. Vědění napsaného
  - Démon meče
  - Démon varování
  - Démon alkoholu
- II. Vědění mluveného
  - Démon nosič (\*)
  - Démon věrnosti
  - Útočný démon proti myšlenkovým bytostem
  - Démon touhy po krvi
- III. Vědění myšleného

- Démon klíče
- Démon odolnosti proti horku a mrazu
- Démon mentálního souboje +1 (\*)
- Útočný démon proti nemrtvým
- Démon touhy po zlatě

### IV. Vědění minulých slov

- Démon strážce (\*)
- Démon všech jazyků
- Démon infravidění
- Útočný démon proti neviděným
- Démon milosrdenství

### V. Vědění minulých myšlenek

- Démon požírač magenergie (\*)
- Démon proměny prvků
- Démon malé přeměny (\*)
- Útočný démon proti skřetům
- Démon chechtavého šílenství

### VI. Vědění toho, co je

- Démon nočního vidění
- Útočný démon proti hrdinům (\*)
- Démon obžerství

### VII. Vědění toho, co bylo

- Démon nenávisť
- Démon zuřivého boje
- Démon mentálního souboje +2 (+)
- Útočný démon proti duchům zemřelých
- Démon únavy

### VIII. Vědění toho, co bude (\*)

- Démon lásky
- Útočný démon proti drakům (+)
- Démon marnosti života

### IX. Moc nad věcmi

- Démon komunikace (\*)

### X. Moc nad myšlenkami (\*)

- Démon odsávac magenergie (+)
- Démon neprostupnosti (\*)

### XI. Moc nad náhodou (\*)

- Démon štěstí (\*)
- Démon mentálního souboje +3 (+)
- Démon hladu

### XII. Moc nad životem (+)

- Démon odsávac přírodní magenergie (+)
- Vševidoucí démon (\*)
- Démon velké přeměny (+)

### XIII. Moc nad časem (+)

- Démon požírač životní energie (+)

### XIV. Moc nad minulostí (+)

- Démon astrálního klíče (+)

### XV. Moc nad sny (+)

- Démon ochrany před kouzly (+)
- Démon skřetí změny (\*)
- Démon mentálního souboje +4 (+)

### XVI. Moc nad řádem světa (+)

- Démon ochrany před mimosmyslovými schopnostmi (+)

### XVII. Moc nad délkou života (+)

- Démon ochrany před elementály (+)
- Démon proměny předmětů (+)

### XVIII. Tvorba kopií (+)



## Tvorba postavy

Démon ochrany před bhuty (+)

Démon teleportace (+)

XIX. Tvorba věcí (+)

Démon ochrany před démony (+)

Démon pravdivého vidění (+)

Démon mentálního souboje +5 (+)

XX. Tvorba života (+)

Démon požirač duše (+)

Démon pravdivé minulosti (+)

XXI. – XXV. ?

XXVI. Moc nad tvárností

Démon meziplanetárních letů

XXVII. ?

Původní možnosti sfér a schopnosti jednotlivých démonů se nemění, pokud zde nebude uvedeno jinak. Zde je popis nových a pozměněných pravidel.

### Útoční a obranní démoni

Vždy o čtyři stupně výše, než se vyskytl poprvé útočný nebo obranný démon s příslušným bonusem (platí to i pro útočné demony proti ...), dá se přivolat obdobný démon i jinak než přímo do zbraně. Předmět s tímto démonem (nejčastěji prsten, rukavice, apod.) zvyšuje automaticky útočné číslo, útočnost nebo obranné číslo postavě, ať útočí nebo se brání s jakoukoliv zbraní. Pokud je ale útočný démon zaklet zároveň do zbraně i do jiného předmětu, počítá se pouze ten z vyššího stupně (i kdyby jeho účinky byly slabší), totéž platí u obranných démonů ve zbroji a v jiném předmětu. Pozor! Postavě takto nelze její ÚČ beze zbraně více než zdvojnásobit, totéž platí o OČ beze zbroje, útočnost takto získaná nemůže být vyšší než dvojnásobek bonusu za sílu resp. polovina postihu (zaokrouhleno nahoru, v případě síly 10–12 je bonus +1) za sílu postavy. Existence těchto démonů je zaznamenána jen ve starých arvedanských spisech.

Příklad: Z osmého stupně můžeš přivolat do prstenu démona, který postavě buďto při všech útocích zvýší ÚČ o 4 (postava musí mít sílu alespoň 19), nebo jí zvýší ÚČ o 2 a zároveň útočnost o 4 (síla aspoň 15), nebo jí zvýší OČ o 2 (obratnost aspoň 15) nebo jí nezvýší žádnou bojovou vlastnost, ale bude mít 8 magů na sesílání čtyř kouzel (inteligence démona je stále 8).

### Démon varování

Tento démon funguje obdobně jako démon strážce, svou obět ale neochromí, místo toho spustí poplach. Může buďto vydávat zvuky hlasité tak, jak si bude theurg při jeho přivolání přát, nebo intenzivně blikat či zářit nebo obojí. Od šestého stupně astrálu je démon scho-

pen dát osobě určené při jeho vyvolání telepatickou zprávu, že se děje něco nekalého. Poplach trvá jen zhruba 1 kolo, pokračuje jen tehdy, působí-li na něj nepovolaná osoba i nadále. Démon má omezené množství použití (tj. způsobení poplachu); je to trojnásobek stupně astrálu, ze kterého byl vyvolán.

### Démon věrnosti

Tento démon má dva způsoby použití. Pokud je zaklet do jakéhokoliv předmětu, stává se tento předmět prakticky nezničitelným (past Sil ~ 16 ~ zničen / nezničen), zbraně je možné bez nebezpečí používat při vyrazení dveří, šíp se nezlomí, luk nepraskne apod. Je-li tento démon přivolán do vrhací zbraně, získá tato jednu význačnou schopnost. Pokud nezasáhla cíl, vrátí se zpět do ruky tomu, kdo ji vrhl (pouze rukou), a navíc tak, aby ho nezranila.

### Démon odolnosti proti horku a mrazu

Tento démon se většinou zaklíná do oděvu, jeho části nebo do zbroje. Osoba, která má tento oděv na sobě, je chráněna proti nepříznivým následkům počasí. Znamená to například, že pro ně neplatí větší náročnost cesty při extrémním vedru nebo mrazu, takovéto počasí nemá vliv na jejich schopnost bojovat, mnohem hůře se nachladí nebo dostanou úpal, atd. Obecně platí, že extrémní klima na ně nepůsobí a neplatí pro ně postihy, které PJ z tohoto důvodu přidělí jiným postavám.

### Démon mentálního souboje

Předměty s tímto démonem se hodí nejen mágovi, ale i komukoliv jinému, kdo chce zvýšit své šance proti podrobování. Příslušný bonus se přičítá při všech hodech, které se týkají mentálního souboje (síla myslí v útoku i v obraně) i podrobování (síla a pevnost myslí). Používá se automaticky, i když oběť o útoku neví, což je obzvlášť u podrobování poměrně časté. Pomocí těchto démonů je také možno kouzlit. Počet magů se rovná dvojnásobku rozdílů stupně, ze kterého může být démon poprvé vyvolán a stupně, ze kterého skutečně vyvolán byl. Například démon mentálního souboje z pátého stupně bude mít bonus +1 a 4 magy. Počet kouzel se určí obdobně jako u útočných démonů, stejně jako ostatní náležitosti.

### Démon infravidění

Přivolává se většinou do přilby, čelenky nebo jiného předmětu, který postava nosí na hlavě. Tato postava má potom

stejnou schopnost infravidění jako trpaslík. Dosah tohoto infravidění v sázích je trojnásobek stupně astrálu, ze kterého byl démon vyvolán.

### Démon milosrdenství

Cíl: krvežízniví válečníci a zákeřní vrazi

Doba výskytu: 12 hodin

Oblast výskytu: 1000 sáhů

Zkušenost: 300

Tento démon posedlosti brání postavě zabít. Postava je ochotná normálně bojovat, ale ve chvíli, kdy už je na tom protivník skutečně špatně, začne démon působit. Postava pod jeho vlivem přestane bojovat a své spolubojovníky začne přesvědčovat, aby nepříteli nezabýjeli. Je ochotna ho bránit i vlastním tělem, opět se ale vynasnaží nikoho nezabít. Pokud přece jen k zabití dojde, ať přímo jeho rukou nebo nepřímo, tj. tak, že se mu smrti protivníka nepodařilo zabránit, začne zpytovat svědomí. To spočívá v tom, že se rozhodne zbavit se všech zbraní, několik dnů odmítá bojovat, třeba i v sebeobraně, vyhledá duchovní pomoc u některé náboženské organizace, apod.

### Démon malé přeměny

Tento démon se zaklíná většinou do prstenu, náramků nebo jiných šperků. Jejich majitel může pomocí tohoto démona změnit svou podobu na jinou osobu stejné nebo podobné rasy. Jedná se o omezenou dobu kouzelníkovy *metamorfózy* s několika rozdíly. Předně osoba, na kterou se majitel předmětu s démonem změní, musí být humanoid zhruba stejné velikosti (člověk se tedy může změnit jen na člověka, elfa, hevena, resp. barbara, nikoliv na trpaslíka, trolla, apod.). Změnou se nemění žádná z pěti základních vlastností (není tedy možno změnit svou podobu na skřeti). Je možné se změnit na kteroukoliv osobu, kterou majitel viděl v době, kdy měl předmět s démonem u sebe. Každý den (od půlnoci do půlnoci) se může majitel pohybovat ve změněné podobě tolik směn, kolik činí polovina stupně astrálu, ze kterého byl démon přivolán.

### Démon nočního vidění

Funguje obdobně jako démon infravidění, jeho účinky jsou ale ještě o něco silnější. Postava s předmětem, ve kterém je tento démon, vidí všude, kde je alespoň trocha světla, jako ve dne (nikoliv tedy v podzemní zavřené kobce). Nemá tudíž žádné postihy k boji v takovýchto podmínkách. Dále není



oslněna při prudkém přechodu do světla ani při záblesku (to platí nejen v noci, je to vedlejší účinek působení démona). Dosah nočního vidění v sázích je opět trojnásobek stupně astrálu, ze kterého byl démon vyvolán.

## Démon zuřivého boje

Někdo může tohoto démona pokládat spíše za démona posedlosti, někteří dobrodruzi ho ale možná rádi využijí. Majitel tohoto předmětu se může změnit v berserka za stejných podmínek a se stejnými účinky, jako je uvedeno v PPP. Za každých pět stupňů astrálu se zvyšuje nebezpečnost proměny o 1 (tj. na šestém stupni +1, na jedenáctém +2, atd.), přičemž bojovník si přičítá vždy ještě +1.

## Démon komunikace

Tento démon je jistou kombinací vševidoucího démona a démona teleportace. Démon se opět vyskytuje v párech a také zůstává v našem světě dvakrát tak dlouho. Oba předměty, do kterých bude démon přivolán, slouží jako vysílač a přijímač. Je možné použít cokoliv, co postava může nosit u sebe, skleněné předměty navíc mohou přijímat a vysílat i obraz. Při vyslání zprávy dostane majitel druhého předmětu telepatický vzkaz, že se mu někdo snaží pomocí tohoto démona něco sdělit (pokud tento předmět nemá nikdo u sebe, potom se nic nestane). Pokud se rozhodne vzkaz přijmout, z předmětu se ozve hlas sdělující osoby, nejčastěji majitele vysílače a vůbec všechny zvuky, které se v okolí vysílače vyskytují. Takto je možné odposlouchávat cizí hovor, pokud si to ovšem přeje majitel vysílače. Jsou-li oba předměty skleněné, může příjemce také sledovat bezprostřední okolí vysílače. V okamžiku spojení fungují oba předměty jako vysílač i jako přijímač, takže i ten, kdo vysílá, sám může sledovat vše, co se děje na straně příjemce (pokud se příjemce rozhodl odpovědět). Maximální

TABULKA VZDÁLENOSTI

sféra	vzdálenost (mil)
9	1
10	2
11	3
12	5
13	8
14	13
15	21
16	34
17	55
18	89, atd.

vzdálenost, na kterou jsou schopny se předměty spojit, záleží na stupni astrálu, odkud byl démon vyvolán, a tento údaj udává Tabulka vzdálenosti. Démoni z předmětů však neuprchnou ani tehdy, jestliže se vzdálí na větší vzdálenost.

## Démon hladu

Cíl: hobiti, alchymisté a jiné postavy se sklonem k pohodlnosti.

Doba výskytu: 12 hodin

Oblast výskytu: 500 sáhů

Zkušenost: 1000

Tento démon posedlosti je ještě zvrácenější variantou démona obžerství. Postava, již démon posedl, odmítá za každou cenu přijímat jakoukoliv potravu. Pokud je do ní nějaká doslova vecpána, téměř okamžitě ji zvrátí. Být postižen tímto démonem se ve většině případů rovná smrti hladem.

## Vševídnoucí démon

Na Asterionu je možné tohoto démona zaklít i do jiných vhodných předmětů, než je skleněná koule, například do zrcadla, nádoby s vodou, apod.

## Démon velké přeměny

Majitel předmětu, do kterého byl přivolán tento démon, se může proměnit v jakoukoliv bytost, která se od něj neliší více než o jednu třídu velikosti (s výjimkou tvorů velikosti A0), podobně jako v případě kouzla *metamorfóza*. Podmínkou je, že tuto bytost spatřil na vlastní oči v době, kdy měl předmět s démonem u sebe. Počet směn, po který může pobývat každý den (od půlnoci do půlnoci) v cizí podobě, činí dvojnásobek stupně astrálu, ze kterého démon pochází.

## Démon skřetí změny

Skřet nemůže nikdy žádným způsobem změnit svou podobu, ať už na svou původní nebo jakoukoliv jinou. Jedinou výjimkou je použití tohoto démona, resp. předmětu s ním. Původní (předskřetí) podoba se mu vrátí v okamžiku, kdy si předmět nasadí. Tento předmět musí mít skřet neustále u sebe; pokud ho sundá, okamžitě se mu vrátí skřetí podoba. Mění se pouze jeho tělo; předměty a oděv, který má na sobě, zůstává stejný, nejspíše se tedy bude muset v okamžiku proměny převléknout. V původní podobě se může proměnit dále, pomocí kouzel nebo jiných démonů.

## Démon meziplanetárních letů

Na tohoto démona, který je jen velmi těžko dostupný, narazili Arvedané

v rámci zkoumání, jak opustit svůj umírající svět. Nemá patrně význam zde přesně popisovat jeho účinky. Působí na celou „kosmickou loď“, vyrobenou z téměř libovolného pevného materiálu tak, že zajistí ochranu před kosmickým prostorem (tj. vzduchoprázdňem, podtlakem, mrazem, kosmickým zářením, atd.), stará se o cirkulaci vzduchu uvnitř lodi a pohání ji k vytčenému cíli přiměřenou rychlostí. Je jen velmi málo pravděpodobné, že se o něm družina někdy něco dozví.

## Moc nad životem

Vzhledem k tomu, že nepočítáme s přesvědčením, je past při žádosti o uzdravení i onemocnění vždy rovna 7.

## Moc nad řádem světa

Šestnáctý stupeň, kterému Arvedané přisuzovali tuto schopnost, byl něčím podobným jako třináctá sféra v PPE. Ve spisech ze staršího období je tak možné se dočíst, že žádostí v této sféře lze manipulovat se saly a jinými správci Asterionu, že je pomocí něj možné přivolat myšlenkové bytosti apod. Později arvedanští theurgové zjistili, že „vyřizování“ těchto žádostí je až překvapivě pravidelně neúspěšné, a zapracovali to do svých svazků. Záleží na PJ, kterou z těchto informací družině v případě nutnosti předá.

## Moc nad délkou života

Tato schopnost umožňovala Arvedanům jejich dlouhý život, mimo jejich přirozeného sklonu k dlouhověkosti. Sféru s touto schopností je možné požádat o prodloužení přirozené délky života (zpomalení stárnutí) kterékoliv osoby. Věk se prodlouží o tolik let, kolik činí stupeň žádané sféry. Obdobně jako u démona mládí je toto prodloužování omezené. Kromě hodu na běžný neúspěch si osoba, které se má prodloužit život, hodí proti pasti Odl+Žvt ~ počet už takto získaných let : 10 ~ věk se prodlouží / věk se neprodlouží a už nikdy to nebude možné.

## Moc nad tvárností činů

Ano, přece jen je možné do řádu světa zasahovat. Je možné jednotlivým osobám měnit stupeň tvárnosti, která jim náleží podle jimi vykonaných činů. Nebudeme zde opět rozebírat, jaký je přesný postup, obzvláště proto, že o této sféře by se postavy neměly v žádném případě dozvědět. Neví o ní ani Khar Démon, který by ji jistě velmi rád využil. Pro Arvedany, kteří tuto schopnost

## Tvorba postavy

ještě na svém původním světě objevili, byl řád světa něčím nedotknutelným a tak tuto svou vědomost zničili a zatajili, jak jen jim to jejich (nemalé) možnosti umožnily.

### Runy

S výrobou kouzelných předmětů se úzce pojí používání run. Pokud chce asterionský theurg vyrobít předmět s magickými vlastnostmi, napřed do něj vyryje či jinak zapíše příslušnou runu. To mu trvá 1–6 hodin. Může také předmět s požadovanou runou i koupit, potom je o 1–3 zl dražší než obvykle. Teprve potom přistoupí k samotnému kontaktu se sférou a žádosti o patřičného démona. Teoreticky může celý postup provést i bez patřičné runy, prakticky to ovšem téměř nikdo nedělá a vzhledem k nezvyku má theurg při takovém pokusu pouze poloviční pravděpodobnost úspěchu při kontaktu se sférou.

To, co bylo dosud řečeno, platí pro tzv. Runy Tří čarodějů. Ti je vytvořili a od nich se rozšířily mezi běžné theurgy na Lendoru. Sami čarodějové ale vycházeli z existence starších typů run, arvedanských a trpasličích.

Trpasličí runy jsou známy mezi vybranými členy tohoto společenstva dodnes. Jejich tvorba je ale natolik složitá, že naučit se je vytvářet trvá kolem 50 let a mistři své tajemství svěřují jen vybraným trpasličím učňům. Proto způsob jejich vytváření nemá pro vlastní postavy žádný význam. Jen orientačně: vyrytí jedné runy trvá 3 měsíce plus 1 měsíc na stupeň astrálu, ze kterého pochází démon s požadovanou vlastností; při tomto procesu není potřeba žádná magenergie; v takto vyrobených předmětech může sídlit i více démonů z různých nebo stejných stupňů astrálu.

Znalosti nutné k pochopení arvedanských run byly ztraceny při pádu posledního z Devíti knížectví. Záleží na PJ, jestli své družině dá možnost jejich používání. K tomu by mělo dojít nejspíš tak, že postavy při zkoumání starých ruin najdou knihu, která se tímto tématem zabývá. Ke kompletnímu pochopení by měly potřebovat takovýchto grimoárů několik a k samotnému naučení funkce a tvorby run by mělo dojít až po pěti či více výcvicích s potřebnými materiály. Vyryté arvedanské runy umožní alchymistovi přímo do něj vkládat potřebnou magenergií (stejnou jako na spojení s potřebným stupněm astrálu) přímo do předmětu, přičemž se vylučuje možnost fatálního neúspěchu. Zaručují tak větší

jistotu a zkracují dobu potřebnou na výrobu.

Pro potřeby pravidel počítejme s tím, že u všech typů run je každému démonovi přiřazena jedna malá runa, každé vlastnosti, které nelze dosáhnout pomocí démona (u artefaktů, viz níže), jedna velká runa. Dělení na velké a malé runy je typické jen pro runy Tří čarodějů.

### Artefakty

O výrobě artefaktů platí obecně to, co se píše v PPE. PJ opět může nechat hráče, ať pro svůj artefakt vybere takové vlastnosti a schopnosti, jaké uzná za vhodné, přičemž by ho neměl nechat zasahovat do věcí, jako je tvárnost, apod. Postava by měla být také poněkud omezena svými znalostmi, takže asi těžko ji napadne žádat astrál o požírání duší, když o něčem takovém v životě neslyšela. Vůbec by se měl PJ vyhnout tomu, aby do Asterionu přišlo cokoliv, co je mocnější než staré arvedanské artefakty. Jejich seznam spolu s účinky a působením najdeš dále.

### Alchymistovy magické předměty s démonem

Je-li to potřeba, změň u těchto předmětů údaje o sféře, ze které pochází démon, a magenergií nutnou k výrobě.

### Identifikace magických předmětů

Velká část bádání současných theurgů nespočívá v průzkumu astrálu, ale ve zkoumání pozůstatků arvedanské civilizace. Za několik generací vyvinuli ti schopnější z nich postupy, jak analyzovat působení a schopnosti nalezených artefaktů či jiných magických předmětů. PJ se může po domluvě s hráčem theurga rozhodnout, zda pro identifikaci magických předmětů budou používat tento systém nebo systém popsany v PPP a PPE.

Pokoušet se o to mohou jen theurgové na šestnácté a vyšších úrovních zkušenosti. Je to časově velmi náročný proces, ke kterému theurg kromě spousty volného času potřebuje vybavenou laboratoř a astron. Po 10 dnech bádání si PJ hodí na pravděpodobnost. Padlo-li mu méně než 35 % minus úroveň theurga, předmět byl buďto zničen úplně nebo vyprchaly jeho magické schopnosti. Jestliže se tak nestalo, hodí si theurg proti pasti 10 ~ identifikoval / neidentifikoval. Nepřičítá si bonus za žádnou vlastnost, jen theurg, který už

takto identifikoval tři a více artefaktů, si přičte k hodu +1. Pokud se identifikace zdařila, dozví se jednu funkci artefaktu nebo magického předmětu. Má-li artefakt funkcí víc, theurg se o tom dozví, ale nemůže říci, kolik. Má jen nejasné tušení, že tahle věc musí ještě něco umět. Jako funkce se bere zvlášť např. bonus k ÚČ; bonus k útočnosti; každá schopnost démona včetně případné četnosti; množství magenergie na sesílání kouzel; kouzla, která předmět ovládá, apod. Padlo-li theurgovi v hodu proti pasti 11, dozví se také, který stupeň astrálu by mu mohl takovouto schopnost nabídnout, resp. jak vyrábět artefakty s takovouto vlastností.

**Příklad:** Pels zkoumal přilbu, která svému majiteli přidávala +4 k OČ, +8 při obraně před dračím dechem, umožňovala mu vidět ve tmě a byl do ní zaklet (těžko říci, jestli omylem nebo úmyslně) démon marnosti života. Po třiceti dnech Pels zjistil, že mu přilba umožňuje vidět i v noci. Po dalších dvou měsících se trpělivý Pels dověděl, že přilba dává bonus k obraně proti dračímu dechu, a protože byl v tomto ohledu zkušený a měl štěstí, dověděl se navíc, že této vlastnosti nemůže dosáhnout v obyčejném magickém předmětu, že tohle dokáže jen artefakt. Hned při následujícím pokusu byl opět úspěšný a zjistil přítomnost démona marnosti života. Věděl ale, že artefakt stále skrývá nějaké tajemství (nevěděl, jestli jedno nebo víc) a nedalo mu, aby na něj nepřišel. To, že přilba přidává +4 v normální obraně se už ale nikdy nedověděl, protože asi po patnácti dnech přilba při jednom experimentu z ničeho nic praskla. Všichni démoni až na jednoho se vrátili do svých sfér. A od té doby to šlo s Pelsem z kopce.

### Výcvik v Albireu (Pelsův dům)

Cena: +50 %

Výhody: Při každém výcviku je 30% pravděpodobnost, že se theurg naučí něco nového (např. se dozví o existenci nějakého démona, o schopnosti nějaké vzdálenější sféry, apod.). Co konkrétně, záleží na rozhodnutí PJ.

### Výcvik v Novém Amiru (Citadela)

Cena: +30 %

Výhody: Při každém výcviku je 10% pravděpodobnost, že se theurg naučí

něco nového (viz odstavec výše). Navíc se může dovědět něco nového z guvernérova okolí nebo proniknout do jemu blízkých kruhů. Získat místo v hierarchii Strážců citadely také není k zahazení, ale pro dobrodruha by asi nebylo vhodné připoutat se takto k jednomu místu.

## Pyrofor

### Jedy a pasti

#### Paralyzující plyn

magenergie: 25 magů  
suroviny: 75 zl  
základ: alkohol  
trvání: 1–3 kola/1 kolo  
výroba: 12 hodin; doma  
nebezpečnost: 5  
síla: nic/ochromení na 3–8 směn  
použití: kontakt s kůží  
barva/chuť/zápach: 0/0/0

Tento plyn původně vymyslel žlutý drakočlověk Kirbeg pro použití ve válkách s Arvedany. Dnešní pyroforové umí vyrábět jen jeho slabší verzi. Může se použít buďto obdobně jako plynová past, vypustit do ovzduší z upravené nádoby, nebo jako náplň do rachejtlí. Nebezpečnost plynu se o 1 snižuje s každým sáhem vzdálenosti od místa dopadu nebo vypuštění do vzduchu. Plyn působí jen jedno kolo, potom se zneutralizuje. Jed je o to nebezpečnější, že ho prakticky nelze odhalit, dokud se neprojeví jeho účinky (což už bývá pozdě).

#### Halucinogenní plyn

magenergie: 15 magů  
suroviny: 100 zl  
základ: různé houby  
trvání: 2–4 hodiny/10 kol  
výroba: 12 hodin; doma  
nebezpečnost: 7  
síla: nic/halucinace  
použití: vdechnutí  
barva/chuť/zápach: 70/0/0

Další Kirbegův vynález, tentokrát žlutý plyn, po jehož vdechnutí se postava dostane do polobdělého stavu, kdy se jí realita mění před očima a postižená osoba skutečnost vnímá jen velmi mlhavě. To se projeví následujícím způsobem:

Pokud se nebojuje, postava není schopna nic rozumného dělat, resp. dělá mnoho nerozumných věcí, dle uvážení PJ. Dojde-li k boji, hází si na začátku každého kola na procenta. Padne-li 75 % a méně, bere se postava jako vyřazená. Rozsah 75–99 % znamená, že se postava

brání i útočí s postihem –3. Padnou-li ovšem dvě nuly, postava naopak získá k obraně a útoku bonus +2.

Plyn se opět může použít v rámci pasti nebo do rachejtle. Rozsah jeho působení je okruh 3 sáhy z jedné dávky a na celém zasaženém území působí se stejnou nebezpečností. Postižená osoba halucinacemi trpí po dobu 2–4 hodin. Netřeba se zmiňovat o tom, že v jistých kruzích je tento plyn a různé jeho varianty zdrojem zábavy.

#### Zlé oko

magenergie: 10 magů  
suroviny: 50 zl  
základ: pihovatka  
trvání: ihned/3 kola  
výroba: 3 směny  
nebezpečnost: 7  
síla: 1k6/2k6+10  
použití: krev  
barva/chuť/zápach: 65/0/0

Zlé oko patří k nejhojněji užívaným jedům na zbraních. Má barvu zaschlé krve a setře se po třech zásazích.

#### Chas

magenergie: 180 magů  
suroviny: 2500 zl  
základ: různé přísady (mnohdy vzácné)  
trvání: ihned/1 směna  
výroba: 1 měsíc; doma  
nebezpečnost: 10  
síla: 1k6+10/1k6+40  
použití: požití  
barva/chuť/zápach: 0/0/0

Chas je starý zapomenutý jed, návod na jeho výrobu by se hráčům neměl dostat do ruky. Zde je uveden jen v rámci námětu na dobrodružství, uvedeného v hlavním textu. Rozhodující vlastností tohoto jedu je, že tyto vlastnosti má i tehdy, je-li rozpuštěn v 10 hektolitrech vody. Až tehdy, když je jeho koncentrace ještě menší, klesá přiměřeně jeho nebezpečnost i síla. Oběť během deseti minut postihnou silné křeče v celém těle, které ustanou nejspíše až v okamžiku smrti.

## Talismany

U některých talismanů dochází k drobným změnám:

*Ametyst* – pro všechny je oprava k hodu +1, pro skřety –1.

*Rubín* – nemá schopnost odhalovat dábly, obdobně (viz popis v PPE) ale může upozornit na bytosti zvané Dvě tváře.

## Kouzelník

Platí zde to, co bylo uvedeno výše. Ne každý, o kom se říká, že je kouzelník, používá magii, tak jak je popsáno v normálních pravidlech. Naopak kněží různých bohů nejsou nazýváni kouzelníky, mágy či čaroději. O pravidlech pro kněze se více dočtete v aplikaci pravidel u modulu Vzestup temných bohů. Podrobná pravidla o tom, jak hrát kouzelníky na Asterionu, včetně nových možností čerpání magenergie a seslání kouzel, pak naleznete v aplikaci pravidel u modulu Falešná apokalypsa.

## Surová magie

Někteří vyvolení příslušníci původních obyvatel Tary dokáží ovládat magii intuitivně, aniž by věděli přesně, jak a co provádějí, protože nikdy na kouzelnické škole nestudovali. Jedná se o některé sseta, ses-hyassa, šamany kmenů v divočině, atd. Existují dvě možnosti, jak se s tím vypořádat. Buďto PJ podle své úvahy, aniž by se řídil seznamem kouzel, sám rozhodne, čeho a v jaké míře jsou tito „kouzelníci“ schopni. Druhá možnost je taková, že tito vyvolení mají přidělené určité množství magenergie (podle jejich „úrovně“), umí automaticky všechna kouzelnická (a třeba i hraničářská) kouzla bez omezení, ale jejich seslání je stojí o polovinu více magů než obvykle, protože nedovedou magenergi správně dávkovat a usměrňovat.

## Kouzla

### Změny oproti normálním pravidlům

*Melenína krása* – je známa na Asterionu jako *Přvaab*.

*Montyho čardáš* – je znám na Asterionu jako *Tanec šílenství*.

*Zenerova karta* – je známa na Asterionu jako *Hadí oči*; místo karet se ve vzduchu před obětí (nebo oběťmi) objeví dvě uhrančivé oči, jinak kouzlo funguje obdobně.

*Bílá střela* – působí proti myšlenkovým bytostem (magické bytosti se jako samostatná kategorie nevyskytují).

*Orxanův zámek* – je znám na Asterionu jako *Maxorův kouzelný zámek*

*Chlad hvězd* – protože se většina dobrodružství bude odehrávat v teplejším podnebí, oběť kouzla zůstane zmrzlá většinou jen po 4k6 až 6k6 směn.

*Pomocníci* – toto kouzlo se ruší.

*Posel* – na Lendoru funguje kouzlo tak, jak je popsáno v pravidlech, na Taře



# Tvorba postavy

také, ale místo drozda se objeví malý žlutočervený papoušek.

*Povolej bytost* – toto kouzlo se ruší.

*Světelný most* – pozor, ohledně příkladu uvedeného v PPE u tohoto kouzla je třeba si uvědomit, že skřeti na Asterionu nejsou samostatná rasa!

## Vitální magie

Posledním a největším průzkumníkem a praktikem na poli vitální magie byl Vieen zvaný Prokletý. O něm a jeho osudu se dočteš v **Hlavním modulu** v kapitole o historii Asterionu a v legendě O Třech čarodějích. Své vědomosti uložil do Nekromantovy knihy kouzel. Její kopie existuje ve většině kouzelnických knihoven, ale nezapůjčuje se běžně a každému. Jestliže tedy bude chtít kouzelník, člen družiny, získat kouzla vitální magie, nech ho na to vynaložit jisté úsilí a přesvědčování. Kouzla *mluv s mrtvými* a *oživ neživého* na Asterionu nefungují, protože svým pojetím neodpovídají podstatě zdejších nemrtvých. O nekromantech a tvorbě nemrtvých se dočtete více v modulu Nemrtví a světloňosi.

## Kouzelná slova

Kouzelníci na Asterionu kouzelná slova při seslání zaklínadel také používají, ale ta znějí jinak než je popsáno v pravidlech. Ve skutečnosti je formule potřebná k seslání shodná s názvem kouzla v obecné řeči. Je to dáno tím, že kouzla a příslušná kouzelná slova vymýšleli hlavně pohanští čarodějové, kteří byli natolik praktičtí, že se jim nechtělo pamatovat si složité shluky písmen a raději strukturu zaklínadla přizpůsobili běžně používaným fonémům.

## Nová kouzla

### Boží hněv

magenergie: 28 magů

dosah: 60 sáhů

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 1 kolo

trvání: ihned

klasifikace: energetická magie (blesk)

Kouzlo oblíbené obzvláště mezi knězi – kouzelníky. Jeho účinky jsou stejné jako u *černého blesku*, tj. způsobí zranění za 41–54 životů. Kromě dosahu je rozdíl ještě ve vedlejších efektech. Blesk vypadá jako normální bouřkový blesk a nevyletí z kouzelníkových prstů, ale svou obět zasáhne z oblohy, resp. ze stropu.

### Geranovy dravé ryby

magenergie: 105 magů

past: Int ~ 9 ~ 0

dosah: 10 sáhů

rozsah: 1 vodní plocha do velikosti 1 ha

vyvolání: 3 směny

trvání: 1 rok

klasifikace: iluze (komplexní iluze)

Jedno z kouzel Gerana Iluzionisty, použité ve vodním příkopu kolem Staré Stoly. Ve vodě, do které bude toto kouzlo sesláno, se objeví velká skupina dravých ryb. Iluze působí neobyčejně věrohodně; pokud do vody spadne nějaký živý tvor, hladina kolem se zpění, objeví se krev, ozve se hrůzný jakot trhaného zvířete a pár chvil poté jen pár kostí padá ke dnu. To, že se zvíře normálně utopilo, nikdo asi blíže zkoumat nebude. Maximální množství vody, ve kterém kouzlo ještě působí, závisí na rozumné úvaze PJ. Toto kouzlo může používat bez omezení i mág.

### Najdi astrální bytosti

magenergie: 10 magů

dosah: 40 sáhů

rozsah: kruh o poloměru 40 sáhů

vyvolání: 3 kola

trvání: ihned

klasifikace: poznávání (zprostředkování nedostupných informací)

Čaroděj se soustředí a na konci posledního kola vyvolávání ví, jestli a kde přesně (tj. kterým směrem a jak daleko) se v okruhu 40 sáhů nachází nějaká astrální bytost. Pro účely tohoto kouzla se astrálními bytostmi míní kromě démonů v předmětech, v lidech nebo volných i myšlenkové bytosti. Čaroděj může určit, jestli se jedná o démona volného nebo vázaného či o myšlenkovou bytost, nepozná ale, o jaký konkrétní druh se jedná.

### Tavení lintiru

magenergie: 4 magy

dosah: 10 sáhů

rozsah: 1 kg lintirové rudy

vyvolání: 1 kolo

trvání: ihned

klasifikace: energie (blesk)

Patří mezi takzvaná průmyslová kouzla. Toto zde uvádíme jen pro příklad, podobrodruzi je příliš často nevyužívají. Toto zaklínadlo bylo vyvinuto před dávnými věky, kdy se hledal způsob, jak zpracovávat lintir, na který normální hutnické postupy nezabírají. Dá se říci, že se jedná jen o specifickou variantu modrého blesku. Pokud bude kouzla použito proti

člověku, má stejné účinky i podobu jako modrý blesk, přičemž se ale dá se seslat jen jeden.

## Vyvolání přítele

V případě kouzelníkových přátel se jedná o myšlenkové bytosti s vyvolávací emoci touhou po daném příteli. Z přátel popsanych v pravidlech se na Asterionu vyskytují kočka a havran, d'áblík nikoli. Pro tyto přátele platí hodnoty uvedené v pravidlech, níže naleznete údaje, jimiž popisujeme myšlenkové bytosti na Asterionu, stejně jako charakteristiky nového přítele – hada. Všechny pojmy jsou vysvětleny aplikací pravidel modulu Falešná apokalypsa, stejně jako řada nových přátel. Kouzelník může mít i více přátel současně, ale pravděpodobnost přivolání nového přítele se dělí počtem přátel, které kouzelník už má, včetně zamýšleného. Při přivolávání druhého přítele bude tedy pravděpodobnost poloviční, třetího třetinová apod. Zaokrouhuje se vždy dolů.

Kouzelníkovi přátelé na Asterionu dokáží díky své podstatě čerpat magenergií sami a nemusí se zdržovat v blízkosti kouzelníka. Rovněž tak jejich schopnost kouzlit nezávisí na jeho přítomnosti. Pravidla o vzdálenosti a používání inteligence zůstávají v planosti. Pokud kouzelník zemře, zpravidla se vrátí zpět do Stínového světa.

### Kočka

**Vlastnosti:** vidění ve tmě (za šera)

**Resistance:** iluze 50 %, neviditelnost 25 %, psychické útoky 33 %, slepota 25 %

**Imunity:** odsávání magenergie

### Havran

**Vlastnosti:** Jednou denně může kouzelník položit havranovi otázku týkající se minulosti nějakého místa, předmětu nebo osoby. Na zodpovězení tohoto dotazu havran vypotřebuje svůj denní příděl magenergie a kouzelník má pravděpodobnost (10 + Int) %, že se mu v mysli objeví vize spojená s odpovědí na tento dotaz. Je zcela v moci PJ, jak s tímto zjevením naloží.

**Resistance:** psychické útoky 33 %

**Imunity:** strach, prokletí

### Had

**Vlastnosti:** teleportace (místní, řízená; nepotřebuje na ni magenergií, ale maximální vzdálenost nesmí překročit 20 sáhů a cílové místo nesmí být za žádnou stěnou), vycítění (jed, past Int + Žvt ~



nebezpečnost jedu ~ odhalil / neodhalil, každý investovaný mag přidává bonus +1)

**Resistance:** prokletí 25 %, strach 40 %, psychické útoky 50 %

**Imunity:** jed, iluze

Životaschop.: 3

Magenergie: 3

Počet kouzel: 1

Útočné číslo:  $(0 + 4/-2) = 4/-2$  (kousnutí)

Obranné číslo:  $(+3 + 4) = 7$

Odolnost: 8

Velikost: B

Pohyblivost: 4/plaz

Intelligence: 14

Charisma: 10

ZSM: jako jeho pán

Poklady: nic

Zkušenost: 150

Kouzla: jako jeho pán

Pravděpodobnost přivolání: 80 %

## Výcvik v Albireu (Univerzita magie)

Cena: +40 %

Výhody: Studium na Univerzitě magie je hlavně prestižní záležitostí. Pokud totiž absolvent úspěšně složí závěrečnou zkoušku, může nosit bílý plášť s runou, jak je popsáno v kapitole Bílí kouzelníci (viz Hlavní modul).

## Výcvik v Athoru (klášter)

Cena: +10 %

Výhody: Veškeré žádné.

## Výcvik v Miramu (Akademie)

Cena: +25 %

Výhody: Postava zde může načerpat mnoho vědomostí, které nejsou běžné přístupné. Žádné konkrétní výhody pro hru tu však nejsou.

## Výcvik v Železných dolech

Cena: -100 %

Výhody a nevýhody: Výcvik zde je zdarma, protože adept si na studia vydělává svou prací v hutích na lintir. Při prvním výcviku v Železných dolech se v rámci nových kouzel naučí *tavení lintiru* (viz výše). Toto kouzlo patří mezi normálně naučená kouzla, může ho používat i při jiných příležitostech. Nevýhodou je, že postava končí výcvik na dolní hranici vyčerpání, tj. její únava se rovná trojnásobku její vytrvalosti. Musí

tedy patřičnou dobu odpočívat, než bude schopná opět normálně fungovat.

## Mág

### Drakomluva

Tato schopnost v podmínkách Asterionu nefunguje, neboť draci nejsou titíž, kteří jsou popsáni v pravidlech.

### Vyvolávání myšlenkových bytostí

Tuto schopnost může mág využívat až od 16. úrovně. V každém případě je to hluboký zásah do řádu světa a každý pokus o vyvolání vyvolání (i dobré myšlenkové bytosti) mága o hodný kus přiblíží přeměně na skřeta.

Objevení myšlenkové bytosti ze Stínového světa na Asterionu většinou vyžaduje tři věci: dostatečně intenzivní emoci, dostatečný počet lidí, který tuto emoci pociťuje, a dostatečně dlouhou dobu. Pokud některou z těchto veličin dramaticky zvýšíme, zbylé dvě nemusí dosahovat obvykle nutných hodnot. Mág toho dovede využít. Jestliže totiž magicky podpoří intenzitu patřičné již existující emoce u určitého množství jedinců, potřebná doba se zkrátí na hodiny. Následuje postup, jak toho mág může pomoci této schopnosti dosáhnout.

Nejprve mág musí buďto využít již existující emoce, kterou potřebuje k vyvolání požadovaná bytost, nebo tuto emoci u těchto lidí vyvolat. Jakých prostředků využije, závisí na něm. Magie rozhodně pomůže, kouzla jako *sugesce* nebo *davová hypnóza* jsou obzvlášť vhodná, ale je možné lidi přesvědčit i lstí, falešnými zprávami, apod. Množství osob, které musí emoci pociťovat, činí zhruba (přesné číslo závisí na libovůli PJ) 50 pro slabší verzi dané bytosti, resp. 150 pro silnější. Tyto osoby se musí nacházet na relativně jasně specifikovaném místě, typická je např. vesnice, čtvrť města, vojenský tábor, apod.

Následuje samotný rituál vyvolávání. Musí se odehrát v blízkosti dotyčné komunity, maximálně ve vzdálenosti jedné míle od ní. Mág se jednu směnu soustředí. Během ní vydá 50 magů a přibude mu 6 bodů únavy. To stačí pro slabší verzi bytosti. Pro silnější musí tento postup ještě 2 směny opakovat, celkem tedy 3 směny (150 magů, 18 bodů únavy). Není ovšem jisté, jestli se objeví přesně jím požadovaná bytost nebo jiná, která pro svůj příchod vyžaduje stejnou emoci. Proto si hodí proti pasti Int ~ 9 ~

žádaná bytost / jiná bytost. Jinou bytost PJ náhodně vybere z bestiáře myšlenkových bytostí, s jistou pravděpodobností to může být nakonec i ta, kterou mág původně chtěl.

Nyní se musí 3-8 směn čekat. Po této době se někde v okruhu sta metrů od místa rituálu objeví jednosměrná brána ze Stínového světa, jíž projde právě ta bytost, kterou rituál přivolal. Následuje okamžik, kdy se musí ověřit další záležitost, která není úplně jistá, a to, jak se nestvůra bude ke svému přivolávací chovat. Je-li mág stále přítomen v místě rituálu, hodí si proti pasti Chr ~ 8(3). Padne-li mu číslo větší než 8, bytost ho bude poslouchat, jako by byla ovlivněna hraničářovým kouzlem *zmam osobu*. Na past se potom bude házet každých 24 hodin a v okamžiku, kdy mág v hodu selže, už znovu tímto způsobem nemůže kontrolovat nad nestvůrou získat zpět. Bytost se chová podle své vůle a příslušné vyvolávací emoce, stejně jako pokud mágovi při prvním hodě padne číslo mezi 3 a 7. Konkrétní jednání určí PJ. U většiny nestvůr z temné části Stínového světa to většinou znamená okamžitý útok na prvního obyvatele Asterionu, kterého uvidí, což je v tomto případě nejspíš mág. Padne-li méně než 3, dojde k fatálnímu neúspěchu (k tomu nemůže dojít při opakovaných ověřeních kontroly nad bytostí). To znamená, že nestvůra bezprostředně zaútočí na mága a jestliže se mu podaří uniknout, bude hlavním cílem bytosti po celou dobu jejího pobytu v materiálním světě. Jestliže je přivolána jiná bytost, než mág chtěl (na inteligenci padlo méně než 9), zvýší se nebezpečnost pasti na charisma v obou ohledech o 1.

### Základní síla

Zde je asi lepší odkázat na text **Hlavního modulu**, konkrétně na pasáže o tvárnosti, historii nebo legendy. Konflikt mezi Kharem a Arvedany, resp. jejich potomky, je asi nejpatrnějším vyjádřením nejdůležitějšího konfliktu, který na Asterionu probíhá.

Samotné působení Khara Démona není tak zlé, jako to, co z jeho činů (a z činů jeho pohůnků) může povstat. Šířením negativních emocí a zla v materiálním světě otevírají brány temným myšlenkovým bytostem, které jsou schopny zničit celý svět. Typickým příkladem může být Vieenovo vyvolávání nemrtvých. Nutnost bránit se před Kharem ho dovedla až k tomuto zoufalému pokusu. Hordy kostlivců se však nakonec ukázaly jako větší nebezpečí než šiky skřetů.

# Tvorba postavy

## Změna přesvědčení

Protože nepoužíváme přesvědčení, nebude se moci měnit ani v závislosti na tom, jak mág používá své schopnosti. Je pravda, že činy mágů mají takový dosah, že mají asi největší sklon ke změnám na základě tvárnosti. Mágové se svými hlubokými znalostmi ale pro změnu vědí, jak tvárnost působí, a pokud mají zájem, snaží se své chování směřovat tak, aby se jejím účinkům vyhnuli.

## Čaroděj

### Vyvolání přítele

Vedle hodnot uvedených v pravidlech se čarodějovým přátelům po úspěšném provedení zlepšovacím obřadu (popis a vysvětlení zápisu viz aplikace modulu Falešná apokalypsa) zlepší následující parametry:

#### Kočka

Rezistence:

iluze 50/55/60/65/70/75/80

Rezistence:

neviditelnost 25/35/45/55/65/75/85

#### Havran

Pravděpodobnost úspěšné vize vzrůstá o 5 % za každý úspěšný zlepšovací rituál. Po pátém úspěšném zlepšovacím rituálu se může kouzelník s pravděpodobností (15 + Int) % tázat i na budoucí události. Zde je však mlhavost vize ještě pravděpodobnější a pravděpodobnost se dále nezvyšuje.

#### Had

Životaschop: 3/4/5/6/7/8/9

Magenergie: 3/6/9/12/15/18/21

Počet kouzel: 1/2/3/4/5/6/7

Zkušenost:

150/200/250/300/350/400/450

## Výcvik v Naosu

### (Kouzelnická zahrada)

Cena: +30 %

Výhody: Kromě prestiže veškeré žádné.

## Zloděj

### Výcvik v Albireo

#### (Bardská akademie)

Cena: +25 %

Výhody: Při každém výcviku se zloději o jedno procento zvýší schopnost *získání důvěry*. Pokud má čas a může použít hudebního nástroje, resp. zpěvu, zvedne

se tato schopnost o 2 % za každý výcvik. Např. pokud postava na páté úrovni absolvovala všechny (čtyři) výcviky na Bardské akademii, má na *získání důvěry* 27 % (místo 23 %), navíc pokud před samotným pokusem mohla na osobu, jejíž důvěru chce získat, zapůsobit svým hudebním projevem a vhodně vybranou baladou, bude pravděpodobnost činit dokonce 31 %.

## Lupič

### Klíč

Démon klíče byl objeven až v rámci zkoumání arvedanských spisů objevených na Taře. Zde už ho lupiči běžně používají, ale na Lendor se tato znalost ještě nerozšířila. Klíč dostane postava až při prvním výcviku, který proběhne na Taře (což bude pravděpodobně téměř vždy, pokud vaše tažení nezačne příjezdem postav na vyšších úrovních z Lendoru).

## Sicco

### Sítě

Co se týče sítí, jsou pro postavy hráčů a pro PJ důležité dva druhy informací. Jednak jaká je úroveň jednotlivých zemí a měst, což potřebují jako základní údaj při budování vlastních sítí. Dále je potřeba okruh informací o tom, jaké sítě už v té které zemi či státu fungují, tj. jejich úroveň, zájmy a vůdčí osobnosti. Něco vyčteš v popisu Dálav, něco bude nutné specifikovat v těchto pravidlech.

#### Zemské sítě

Jako zemi bereme pro tento případ celé Dálavy. Nejsou sice administrativně jednotné, existují zde například trpasličí sídla v Zelanských vrších, apod., ale

vzhledem k tomu, že historicky má tato oblast vcelku homogenní osídlení, bereme ji pro naše účely jako celek. Úroveň Dálav při budování sítí je 13.

V Dálavách působí několik organizací, které přinejmenším některé své zájmy prosazují skrytě a nevěřejně. Jejich základní popis vyčteš z příslušné kapitoly v hlavním textu. Zde uvádíme úroveň jejich sítí v zemích, kde vyvíjejí činnost, jejich centrum a úroveň resp. jméno sicca, který je řídí. Sítě jsou uvedeny v pořadí výkonná / výzvědná / vlivová / ochranná. V tomto případě i siccové na nižších úrovních mohou vytvářet vlivové sítě, protože na cizí postavy neklademe všechna omezení, která platí pro postavy vlastní. Je možné, že některá organizace má nejen zemskou síť, ale navíc i síť v některých vybraných městech. Podrobnosti o nich budou uvedeny v následujícím odstavci. Existuje-li takováto místní síť, může se vůdce organizace rozhodnout, provede-li úkol tato pobočka nebo zemská síť.

#### Městské sítě

U každého města v tabulce je v závorce určena jeho úroveň, následují některé význačné místní sítě nebo pobočky rozsáhlejších organizací, které zde působí, s obdobnými údaji jako v předchozím seznamu (v závorce je uvedena úroveň řídicího sicca). Kromě jiného může v každém sídle působit jedno či více zločineckých podsvětí, které „koordinují“ běžnou kriminalitu. Zde neuvedené obce mají vždy úroveň 1.

Ve všech uvedených městech i jinde má svou síť almindorská tajná služba, a to výzvědnou a výkonnou na úrovni města resp. o 1–2 nižší a ochrannou na úrovni města, a Supi (výzvědnou na úrovni rovné úrovni města a ochrannou s polovinou úrovně města (zaokrouhluje nahoru)).

TABULKA ZEMSKÝCH SÍTÍ

jméno	město	úroveň sítí	úroveň sicca
Almindorská tajná služba	Sintar	6/9/8/11	28 (Ilveth)
Amirský tetragon	Nový Amir	4/3/0/3	19
Bratrstvo dlouhých kápí	Albireo	1/2/1/2	17
Daněrská tajná služba	Albireo	0/3/0/4	19
Eldebranští rytíři	Albireo	0/3/0/6	22
Keledorská tajná služba	Nový Amir	0/5/0/7	24
Kharovy Noční stíny	Albireo	8/5/0/10	26
Pavučina	Albireo	10/8/0/13	31 (Černá vdova)
Rytíři devíti hvězd	Albireo	0/1/0/2	16
Supi	Albireo	0/10/0/8	27
Šedí vlci	Kor	2/2/0/3	17
Temní mystikové	Miram	4/2/0/6	18
Zylovy Noční stíny	Albireo	9/6/0/10	20

## Pravidla pro boj Zbraně a zbroje

Na Asterionu se používají všechny zbraně a zbroje, jak jsou popsány v pravidlech, plus ještě některé typy navíc. Pokud jste si pro své hry vymysleli charakteristiky dalších zbraní, PJ musí zvážit, jestli je povolit či zakázat. Rozhodně se zde neuplatní např. zbraně používané na Dálném Východě, žádné nunchaky, katany, apod.

Někdy se zmiňujeme o zbraních z jiných než obvyklých materiálů. Jedná se především o nové kovy. Jejich vlastnosti jsou popsány v podkapitole Alchymista,

### TABULKA MĚSTSKÝCH SÍTÍ

Albireo (10):	Zylovy Noční stíny 3/5/3/10 (20)
	Kharovy Noční stíny 4/5/3/7 (16)
Dunrilean (4)	
Podlesí (2)	
Athor (5)	
Brigova Studánka (3)	
Naos (4)	
Zelené Úvaly (3)	
Gver Graen (4):	Kharovy Noční stíny 3/3/0/4 (13)
Nový Amír (6)	
Pomezí (3)	
Skalisko (4)	
Větvývka (3)	
Dračí Stín (2)	
Potůčky (2)	
Tabit (4)	
Kor (5):	Dlouhé dýky 5/4/0/5 (16)
	Tajná gilda 4/4/1/5 (8)
	Pavučina 5/3/0/4 (10)
Kwesar (6)	
Kraz (5)	
Stará Stola (4):	
Železné Doly (5):	Pavučina 4/4/0/5 (12);
	Kharovy Noční stíny 3/2/0/4 (6)
	Zylovy Noční stíny 2/1/0/3 (7)
	několik menších skupin
	1/1–2/0/1–2 (6–10)
Sintar (6):	Noskalova síť 4/2/0/6 (Noskal, 9)
Trníště (2):	
Nové Ríme (3)	
Miram (4)	
Tichá (3)	
Košské Pastviny (3):	vyděračská síť 3/1/0/2 (13)
Prorokovice (2)	
Mračná (3)	
Malá Dolina (2)	

protože se většinou týkají magie. U zbraní, jejichž kovové části jsou nahrazeny dřevem, platí následující: bodné mají o 2 až 3 nižší sílu, proti kovové zbroji dokonce o 5 nižší; síla sečných se snižuje na čtvrtinu (zaokrouhluj nahoru), útočnost se snižuje o 3; u drtivých se síla snižuje na polovinu, útočnost je o 2 nižší. Je-li kov nahrazen kamenem: bodné zbraně mají sílu o 1 nižší, proti kovových zbrojím o 4; sečné mají sílu sníženu na čtvrtinu, útočnost o 2; u drtivých vše zůstává na původních hodnotách.

Ještě jedno důležité upozornění. Skřeti a vůbec Kharovi vojáci většinou používají zbraně z nekvalitního železa, jejich útočnost je o 1 nižší. S normálními zbraněmi je potkáme jen tehdy, ukradli-li ji zabitému sokovi nebo pokud jim byla přidělena zbraň, při jejíž výrobě bylo použito přísady těžené v Hořkých horách.

Žádná z těchto zbraní není běžně dostupná, jen výjimečně se za uvedenou (ale spíš vyšší) cenu dají koupit u lepších zbrojířů ve větších městech.

Pokud si někdo nechá vyrobit zbraň od trpasličího kováře (v trpasličích sídlech nebo větších městech) přímo na míru, stačí mu k dosažení prvního stupně přesnosti (+1 k ÚČ, viz PPZ) pouze 350 bodů zkušenosti, na druhý stupeň potom jen 1000 zt.

**Rodové zbraně:** Skřitci používají jako rodovou zbraň prak a orkové šavli. Hevreni nepoužívají žádnou rodovou zbraň, zato si přičítají +1 k hodů na útok i na obranu, pokud bojují na koni v příslušných podmínkách (tj. vjet na koni do hlubokých kobek jim spíš uškodí). Rodové zbraně elfů jsou uvedeny v aplikacích u modulů Pisky prorocství a Obloha z listí a drahokamů.

**Svěcená voda:** Používá se nejen proti nemrtvým, ale i proti všem ostatním myšlenkovým bytostem z tmavé strany Stínového světa. Ostatní údaje zůstávají stejné. Svěcená voda se dá koupit

v chrámech všech bohů Sedmnáctky, nikde jinde.

## Pravidla mimo boj

### Ceny a vybavení

Ve většině případů zůstávají cenové poměry stejné jako v normálních pravidlech. Je nutné brát do úvahy rozdíly mezi jednotlivými oblastmi. Pokud se v daném místě příslušná věc přímo produkuje (zemědělské plodiny na venkově, opály v Malé Dolině, rum v Podlesí), prodejní i výkupní cena se sníží o 20–50 %. Naopak na okrajových, pohraničních územích, resp. tam, kam se dotýčný produkt musí dovážet s menšími či většími obtížemi, cena může narůst až dvojnásobně. Podrobný a přesný ceník je součástí modulu Zlatá pavučina. Zde uvádíme ceník zboží a služeb, které se vyskytují specificky na Asterionu:

#### Krosna

Trpasličí výrobek, nahrazující vak. Díky použité samonosné konstrukci se pro účely nosnosti věci v krosně berou jen s 90 % normální váhy.

#### Míramský papír

Žádaný pro trvanlivost a kvalitu zejména učenci a kouzelníky.

#### Tarkvinský oblbovák

Velmi silný alkoholický nápoj s tajnými přísadami, které ještě násobí jeho opojný účinek a také z něj dělají poněkud návykovou záležitost.

#### Zápalky

Vyrobené pomocí dhanghy temnými elfy z pouště. Do Dálav se dovážejí

### TABULKA NOVÝCH ZBRANÍ

název	typ	síla	útočnost	obrana	délka	váha	cena
<b>– jednoruční</b>							
perilonské ostří	střední	3	+1	+1	1	40	150 zl
elfí trn	střední	4	+1	0	1	40	30 zl
eldebranský bijec	těžká	6	+1	+1	1	80	50 zl
derteonský mlat	těžká	7	0	0	1–2	100	50 zl
<b>– obouruční</b>							
sart	lehká	5	+1	0	1	30	–
dvě perilonská ostří*	těžká	10	+1	+3	1	–	–

\*Při boji má uživatel perilonských ostří postih –4 k hodů na útok i na obranu. Tento postih se snižuje o 1 při každém výcviku, který s těmito zbraněmi absolvuje. Po čtyřech výcvicích už bojuje bez postihu, ale dále se už hodnoty nezvedají.

# Pravidla mimo boj

## CENÍK

předmět	cena	váha (mn)
dávka dhanghy	100 zl	18
krosna	1 zl, 5 st	15
Miramský papír, 20×30 coulů	1 zl, 2 st	0,1
Tarkvinský oblbovák (0,05 čtvrtky)	2 st	1
zápalky (20 kusů)	1 zl	2
cesta lodí z Dunrileanu do Albirea	2 zl až 6 zl	–
cesta lodí z Albirea do Sintaru	5 st až 2 zl	–
mýtné na mostech	1 md až 1 st	–
vstup do města po setmění	3 md až 1 st	–

z Rychlých dun. Využijí je především bohatí lidé a dobrodruzi. Jedni kvůli luxusu a pohodlí, druzí kvůli praktičnosti. Jedna zápalka je necelých deset coulů dlouhá.

## Cestování

Podle těchto sazeb se dá odvodit podle vzdálenosti i cena jiných lodních spojení. Výše cestovného záleží na zvoleném způsobu cestování. Nejnižší sumy jsou za nezakrytou palubu spolu s nákladem, nejvyšší pro běžné cestování. Je možné si připlatit i za další služby (luxusní kajuta, loď s ozbrojenci na palubě). Pro trasu z Dunrileanu je důležité si uvědomit, že cesta džunglí je extrémně nebezpečná! Čas od času je možné připojit se za poplatek i k hlídanému transportu či karavaně obchodníků.

### Mýtné

Na mnoha nově postavených mostech se vybírá mýtné na uhrazení nákladů stavby. Nejznámějším takovým mostem je Riodenův most v Albireu. Nejnižší sazba platí pro pěší a výběřci ji může upravit nebo i úplně zrušit v jednotlivých případech dle vlastního uvážení.

Vyšší mýtné se vybírá za přejezd s vozem.

### Vstup do města

Protože otvírat na Taře městské brány po setmění je velmi riskantní, rozhodli se místní vládcí odrazovat cestovatele od zpoždění stanovením poplatku za otevření. Stráž opět může jeho výši přizpůsobit konkrétním podmínkám.

## Zákon nejvyšší ceny

Nejvyšší cena, kterou je někdo v Dálavách ochoten a schopen zaplatit za jakýkoliv předmět, šperk nebo artefakt, činí 1,5 miliónu zl, tedy zhruba cena středního hradu. Některé skupiny, které kumulují kapitál, mohou nabídnout až 2 milióny zl. Pokud je šance vyvézt předmět na Lendor, nejvyšší cena stoupne až ke 4 miliónům zl (tyto peníze půjdou nejspíše z královské pokladny). Khar disponuje dokonce ještě většími prostředky, jeho nabídka může činit až 8 miliónů zlatých, což postava už téměř nemá šanci rozumně utratit, navíc to poněkud rozvrátí měnový systém Dálav i Lendoru a jen těžko se bude dát utajit, že jde o příspěvek od Khara Démona.

## TABULKA LODÍ

loď	délka	šířka	vesla	námořníci	veslaři	vojsko	životy
masena	20–40	3–6	20–30	5–30	60–120	30–80	1200–4000
relen	30–50	4–8	20–30	10–30	80–120	20–100	2000–5000
lagra	10–20	2–4	8–15	4–12	8–30	0–10	750–1500
velké mwuto	4–12	1–2	4–12*	0–3	4–12	0–5	350–900
malé mwuto	2–4	0,5–1,5	1–2*	0	1–2	0–1	100–200
čluny	2–8	1–2	1–3	0–2	1–4	0–5	80–350

loď	nosnost	ponor	výzbroj	ovladat.	cena
masena	30–80	0,5–1,2	1–3 bal, 0–1 pal.	3	3000–6500
relen	80–200	1,0–1,5	0–3 bal.	2	6000–15000
lagra	20–80	0,3–1,0	0–1 bal.	3	1800–8000
velké mwuto	1–3	0,2–0,4	–	5	800–2000
malé mwuto	0	0,2	–	6	50–300
čluny	0–4	0,2–0,4	–	3	20–250

\*Nejedná se o vesla, ale o pádla. Jde tedy o skutečný počet, nikoliv o páry.

## Pohyb postav

Pohyblivost nových ras udává Tabulka pohyblivosti

### TABULKA POHYBLIVOSTI

Rasa	Pohyblivost
hevren	11
skřítek	9
ork	9

### Trhlinový mustang

pohyblivost: 22  
nosnost: 750 mn  
vytrvalost: 18

## Postřeh

Pokud se jedná o mechanismy, je postřeh skřítky a orka o 5 % vyšší, hevreni mají o 5 % vyšší postřeh v případě objektů.

## Říční lodě

Dálavy jsou vnitrozemská oblast, a proto se zde nesetkáme s námořními plavidly. Naopak doprava po říčních tocích je v místních podmínkách hojně využívaná. Proto zde musíme uvést několik základních pravidel pro pohyb a boj říčních lodí. Jestliže tu nebude uvedeno jinak, platí pro ně všechna pravidla uvedená v PPP.

## Druhy lodí

Běžně se používají pouze tři typy lodí (masena, relen a lagra), temní elfové z Červeného lesa navíc používají čluny mwuto, a to v malém a velkém provedení. Kromě toho se zde budeme zabývat i normální veslicí, pod kterou zahrneme všechny možné pramice, malé čluny, apod. s omezenou nosností.

### Masena

Válečná loď s dobrými manévrovacími schopnostmi. Pohání ji dvě řady vesel, pomoci jim může i plachta. Je vhodná k zahákování cizí lodí, taranování se na malém prostoru řeky příliš nehodí. Menší typy mohou operovat po celé délce Královské řeky, Rubisu a dalších splavných toků, větší maseny dojedou pouze tam co releny.

### Relen

Velká obchodní loď, poněkud těžkopádná a díky většímu ponoru má jen omezený dosah. Na Královské řece dojedou pouze do Albirea a na Rubisu jim za Novým Amirem také hrozí uvíznutí.



Je vybavená dvěma řadami vesel a plachtami. Hodí se pro přepravu materiálu i osob, podle způsobu úpravy paluby.

## Lagra

Pohyblivé a rychlé plavidlo určené především pro přepravu nákladu, které je možné ale přestavět i na pasážerskou loď. Pohání ji vesla, občas se použije i plachta. Nevejde se na ni toho sice tolik co na relen, zato se dostane všude po Královské řece, na Rubisu dosáhne i Skaliska a omezeně se může pohybovat i na dolním toku Měsíční řeky.

## Velké mwuto

Vyrábí se obdobnou metodou jako malá mwuta, z jednoho kmene. Oproti lagře se toho na něj vejde ještě méně, zato má lepší manévrovací schopnosti. Jako pohon slouží pádla, plachta na mwuto nikdy nebývá. Většinou jsou uzpůsobené pro dopravu osob.

## Malé mwuto

Vypadá víceméně jako kanoé, byť výroba probíhá jinak. Většinou je v něm místo pro dvě osoby s pádly a zbývá nějaký prostor buď pro třetího nebo pro menší množství nákladu.

## Čluny

Jak již bylo řečeno, sem patří všechny pramice, veslice, bárky, atd. Pohon obstarávají jeden až dva veslaři, jen výjimečně zde najdeme malou plachtu. Maximální nosnost je 8 až 10 lidí, resp. jejich ekvivalent v neživém nákladu.

## Pohyb a rychlost lodí

Všechny popsané lodě užívají jako hlavní pohon vesla. Navíc na jejich rychlost působí síla proudu. Síla proudu se přičítá

TABULKA SÍLY PROUDU

úsek řeky	síla proudu
Královská řeka (před Sintarem)	3–8
Královská řeka (Sintar – Kor)	1–3
Královská řeka (Kor – Albireo)	0–2
Královská řeka (Albireo – Torské pahorky)	0–1
Královská řeka (Torské pahorky)	2–6
Královská řeka (zbytek toku)	0–1
Rubis (před Skaliskem)	2–6
Rubis (Skalisko – Nový Amir)	1–3
Rubis (Nový Amir – soutok)	0–2
Měsíční řeka	2–4
ostatní	1–5

V době extrémních povodní se tato čísla mohou ještě o 2 zvýšit.

TABULKA MANÉV. SCHOPNOSTÍ

loď	manév. schop.
masena	11
relen	7
lagra	11
velké mwuto	17
malé mwuto	29
čluny	17–29

k rychlosti, jede-li loď po proudu. Pokud plavidlo cestuje proti proudu řeky, odečítá se od jeho rychlosti polovina síly proudu, což někdy může vést až k tomu, že loď se prostě proti proudu nedostane. V tabulce jsou uvedeny síly proudu pro různé úseky řek v Dálavách. Čas a rychlost počítáme stejně jako u mořských lodí. Vítr stále působí, byť asi ne tak hojně jako na moři.

## Peřeje

Je-li síla proudu větší nebo rovna pěti, považujeme tento úsek řeky za peřeje. Hrozí nebezpečí, že plavidlo narazí na břeh, vjede na kámen skrytý pod vodou nebo silný vír loď hodí na skálu. Plavidlo si hodí proti pasti při vjezdu do peřeje a potom hoď opakuje každé tři hodiny. Jde o past Ovladatelnost lodí ~ Síla proudu ~ nic / 50 + (20 × Síla proudu) životů lodí. PJ ještě může hod upravit podle zkušenosti (nebo nezkoušenosti) posádky, počasí, apod.

## Lodní souboj a manévry

Vše zůstává stejné jako u mořských plavidel, jen je nutné počítat s omezenou plochou říční hladiny při manévrech, kdy hrozí najetí na břeh nebo na mělčinu.

## Jazyky

Jazyky je možné učit se podle běžných pravidel pro dovednosti. K dispozici jsou tyto jazyky: obecná řeč\*, arvedanština, elfština\*, trpasličtina, jazyk heverenů, jazyk skřítků, skřetí řeč, jazyk

hyassa, domorodé jazyky. U jazyků označených \* je možné při dosažení dokonalé znalosti hovořit v kterémkoliv známém nářečí.

## Počasi a nemoci

Dálavy se nachází v tropickém až subtropickém klimatickém pásu. To znamená převážující vyšší stálé teploty po celý rok a v zimním období (které přichází v době, kdy je na Lendoru léto – Tara je na jižní polokouli) hojně deště. Sníh tu od začátku osídlování zažili jednou a ani tehdy ho nebylo moc.

Ohledně nemocí můžete použít jednak pravidla v PPP, přičemž ale vzhledem k vysokým teplotám se všechny pasti týkající se nachlazení o 1 snižují (tj. ani koupání v potoce nevádí, házet si je potřeba až v okamžiku, když postavy stráví celý den na dešti a nemohou se před ním chránit). Krom jiného ale na Taře číhají i jiné choroby.

Nejběžnější nemocí a typickou právě pro místní podnebí je úpal a úžeh (pro jednoduchost spojíme obě nemoci dohromady). Na past se hází obdobně jako při nachlazení, jestliže celý předchozí den svítilo slunce a postava neměla adekvátně chráněnou hlavu. Opět by stálo za to hráče nenápadně upozornit. Past se o 1 zvyšuje, měla-li postava po převážnou část dne oblečenou zbroj (o 2 při zbroji kovové) nebo jiné nevhodné oblečení. Jestliže postava onemocní, nebudou jí přibývat ve spánku životy a neubude jí vůbec žádná únava. Každý den, kdy se postava s úpalem a úžehem vystaví opět nepříznivým podmínkám, klesnou jí automaticky všechny vlastnosti o 1. Sniží-li se kterákoliv pod nulu, obě nemoci umírá. Úpal a úžeh se musí léčit tři dny (plus den za každý ztracený stupeň vlastností) na větraném místě klidem, tekutinami a studenými obklady. Léčivé lektvary nijak na nemoc neúčinkují, kouzlo *uzdrav nemocného* vyléčí úpal a úžeh, ztracené vlastnosti se ale musí léčit normálně.

TABULKA VESLOVÁNÍ

loď	cestovní	rychlé	velmi rychlé	vytrvalost	za den
masena	3–5	4–7	5–8	7,5	23–38
relen	2–3	3–4	4–5	8	16–24
lagra	4–5	5–6	6–7	7	28–35
velké mwuto	2–4	3–5	5–8	7	14–28
malé mwuto	3–5	4–6	5–7	*	*
čluny	1–3	2–5	3–6	*	*

\*U těchto plavidel záleží na vytrvalosti veslařů, vypočítané podle pravidel z PPP.

Nebezpečnější než úpal je magarská horečka. Při pobytu v Divočině je každý den 25% pravděpodobnost (dá se vhodnými prostředky snížit), že postavu kousne hmyz a přenesení na ni tuto nemoc. Nakažený si potom musí hodit proti pasti Odl ~ 7 ~ nemoc se neprojevív/projevív. Pokud se nemoc nemá projevit, tělo se škůdce samo zbaví. Projevy nemoci jsou následující. Nejprve na dva dny klesne postavě ÚČ i OČ o 1 a unavuje se dvakrát rychleji než normálně. Potom nastane fáze blouznění. Během ní postava o sobě neví, bereme ji jako vyřazenou. Každou hodinu si může sama způsobit zranění až za pět životů (nebo i za víc, když jsou k tomu podmínky), není-li tomu vhodně zabráněno, např. je připoutána k lůžku, někdo ji hlídá, apod. Každý den si hází proti pasti Odl ~ 13 ~ konec této fáze / nic. Síla pasti se každý den o 1 snižuje. Až skončí tato fáze, nastoupí poslední část nemoci, v účinných obdobích fázi první. Její konec se určí obdobně jako konec druhé fáze. Síla pasti se počítá pořád stejně.

**Příklad:** Pátý den druhé fáze nemoci se postavě podařilo přehodit past o nebezpečnosti 9. První den třetí fáze si bude házet proti 8, další proti 7, atd.

Magarská horečka se nedá léčit jinak než kouzlem *uzdrav nemocného*, dá se jí ale předcházet pomocí *darnie světlé*.

V jiných částech Tary se vyskytují i jiné exotické nemoci, které budou podrobněji popsány v příslušných modulech.

## Návykové látky

Mnoho z látek na Asterionu je návykových. Hráči se s nimi mohou snadno setkat, protože některé z nich jim umožňují dočasně vylepšit vlastnosti nebo pomáhají jinak. Pro získání návyku na lektvary použijte pravidla z PPZ.

Závislost je vyjádřena třemi údaji, např. 3/9 ~ Sil -2, životy -2. První číslo znamená počet dávek, po kterých se závislost může projevit. S požitím každé další dávky si postava hází proti pasti na odolnost s nebezpečností rovnou druhému číslu (není to jed). Nezdaří-li se hod, účinky se neprojevív hned, ale zhruba až po 24 hodinách. Tehdy dojde k tomu, co popisuje třetí údaj, tj. síla postavy klesne o 2 a ubudou jí 2 životy. Životy jí budou klesat každý den tak dlouho, dokud si nevezme svou dávku, síla se už dále nesnižuje, ale také se po dávce nezvyšuje. Postava také nyní začne látku sama

vyhledávat. Po další 3 dávky (v tomto příkladu) se nic neděje, potom se ale opět pokaždé hází proti stejné pasti jako výše. Při selhání se účinky zdvojnásobují. Tímto způsobem se pokračuje dále (další násobky, říká se tomu stupně návyku), dokud postava nezemře na ztrátu životů nebo na pokles některé vlastnosti pod 1.

Léčení není jednoduché. Postava nesmí užít dávku po tolik dní, kolik činí stupeň jejího návyku krát první údaj (počet dávek před propuknutím návyku). Každý den na ni musí být sesláno kouzlo *uzdrav nemocného* nebo vyléčeny životy za trojnásobek stupně její závislosti. Vedlejší účinky abstinence si jistě dovedeš představit. Za každý vyléčený návyk postavě u té které látky klesne první údaj o 1 (tj. počet dávek nutných k propuknutí návyku se snižuje). Klesne-li někdy na 0, nelze již závislost léčit.

## Bohové

Cílem Sedmnácti bohů je naplnovat Řád světa, podporovat konání dobra a rozvoj všech bytostí na Asterionu, přičemž každý působí trochu jinak, jak je jim vlastní podle jejich povahy. Za tím účelem sami výjimečně vystupují v materiálním světě, častěji ale využívají své kněžské nebo jiné osoby ke splnění svých cílů. Pokud se objeví osobně, ber je jako postavy na 36. úrovni v každém povolání, téměř vševědoucí a s mnoha dalšími schopnostmi, obzvláště v oblasti jejich zájmu. Jejich rozsah je na PJ. Těm, kteří se uvolili splnit jejich úkol, mohou pomoci různými způsoby. Dočasně jim mohou zvýšit některé vlastnosti nebo přidat či vylepšit některou schopnost, opět v závislosti na svém poli působnosti. Dále jim mohou poskytnout mocné magické předměty či artefakty. Své pomocníky si nevybírají jen mezi mocnými hrdiny, ale i mezi běžnými lidmi nebo začínajícími dobrodruhy. Málokdy se ale podělí o svou skutečnou identitu. Nejsou ješitní, takže jen vzácně se jim někdo protíví natolik, aby proti němu provedli nějakou akci, která by ho přinutila k větší pokoře a úctě. I když je tu jeden příklad za všechny, temný Khar Démon, jehož konání Sedmnácti bohů tolerovat nemůže.

Dále tu jsou temní bohové. Jejich snahou je narušovat Řád světa, jak svým vlastním působením, tak i nabádáním ostatních „nevinných“ k podobným věcem. Kvůli tomu mají také zálibu v neoprávněném ovlivňování dění v materiálním světě (po své vlastní smrti).

## Zvláštní místa v Dálavách

### Univerzita magie v Albireu

Zdi univerzity mají stejné vlastnosti jako bariéra vytvořená svítkem *ochrana před kouzly* v ceně 250 magů. Toto působení je trvalé a není potřeba ho nijak obnovovat. Bariéra účinkuje také v prostoru nad univerzitou a všude zabraňuje pronikání kouzel ven i dovnitř.

### Velký smaragdový vodotrysk

Nachází se v podzemí uprostřed Lesa černých bříz. Jednou za 1671 dní (nejbližší termín je 18. chladna 856) se pod vodotryskem objeví 5–10 smaragdů. Ty fungují obdobně jako pyroforovy talismany.

### Smaragd

magenergie: 1700 magů  
cena: –  
základ: smaragd  
nalezení: jen speciálně  
trvání: maximálně 1700 dní  
výroba: –

Smaragd může postavě pomoci několika způsoby (vždy krátkým příložením na čelo):

- Může postavu omladit o jeden rok. Za 1700 dní je možné tímto způsobem smaragd použít pouze jednou, další už nepůsobí. Toto použití spotřebuje všech 1700 magů, které ve smaragdu jsou.
- Jednou denně může postavě vyléčit 2–7 životů. To stojí 1 mag za 1 vyléčený život.
- Rovněž jednou denně může postavě doplnit všechny ztracené životy až na maximum. To ale stojí 10 magů za každý vyléčený život.

### Zelené bažiny

Velmi vlhké ovzduší v této oblasti má za následek rychlou korozi zbraní, zbrojí a kovových předmětů vůbec. Po třech dnech pobytu je každý den pravděpodobnost 5 %, že útočnost a obrana zbraně, resp. kvalita zbroje klesne o 1. Není-li předmět vystaven nevhodným podmínkám přímo (je zabalený v batohu apod.), klesá tato pravděpodobnost na 1 %.

**Příklad:** První dva dny se nic neděje. Třetí den si postava hodí na procenta za meč, dýku a kroužkové brnění, přičemž vše má u sebe. U meče padne na k10 napřed 0 a potom 3, takže meč

zrezivěl a jeho útočnost a obrana klesla o 1. Další den tedy raději meč i dýku zabalí do plátna a dá je do vaku, pravděpodobnost zrezivění se tedy sníží, ale u zbroje, kterou má postava oblečenou, zůstává stále 5 %.

Kromě jiného je v bažinách možné narazit na zelené propasti. Na první pohled se nedají bez rozsáhlých zkušeností odlišit od ostatního terénu, a proto do nich může kdokoli šlápnout. Každou hodinu hod' 2k6. Jde-li družina po stezce nebo známým terénem, spadne vedoucí skupiny do zelené propasti při hodu 12. Pochodují-li ale mimo prozkoumané území, hrozí pád při hodech 2 a 12, a nemají-li čas zkoumat terén před sebou, tak dokonce i při 3 a 11. Topení probíhá pomalu. První hod na past proběhne až po minutě. K hodu si postava nepřičítá žádnou vlastnost, ale je možné přidat sílu ostatních, kteří postavu vytahují. Síla pasti je rovna hmotnosti postavy a jejího vybavení v kilogramech děleno osmi. Pokud padne méně, postava se potopila a ztrácí 3k10 životů za minutu. Jestliže je hod vyšší než síla pasti, postava zůstává nad hladinou močálu. Je-li hod o 3 větší než bylo potřeba hodit, podařilo se postavě vyšplhat na pevnou půdu. Hod se opakuje jednou za minutu, dokud postava nevyleze, neumře, nebo dokud zachránci svou práci nevzdají.

### Údolí snů

Obsidiánová koule ve svatyni je zařízení, pomocí kterého může Maari komunikovat se šestým stupněm astrálu (věděni toho, co je), aniž by na to potřeboval magenergie. Způsob, jak to udělat, může vysvětlit jakémukoli theurgovi nebo mágovi, ale učiní tak opravdu jen výjimečně, nejspíše v okamžiku, kdy bude umírat a i tehdy jen velmi důvěryhodně osobě. Kouli nelze přenést ze svatyně, aby neztratila své magické vlastnosti.

Pokud se tvá družina rozhodne vydat do Údolí snů, připrav si pro ni jedno dobrodružství navíc. Družina se totiž přenesla do neexistujícího místa, kde bude muset vyřešit nějaké dilema. Tato lokace se může, ale nemusí nacházet kdekoli na Asterionu, jakákoli zranění se po návratu okamžitě vyléčí (celé je to pouze iluze). Důležité je, jak se družina (nebo její jednotliví členové) rozhodne v situaci, která by neměla být zcela jednoznačná. O jakou situaci se jedná a jaké rozhodnutí bude od družiny očekávat, to záleží na PJ. Mělo by se jednat o nějaký principiální rozdíl mezi dobrem

a zlem, který ale není na první pohled zcela zjevný.

Kromě jiného, seslání jakéhokoliv kouzla v Údolí snů stojí pětinasobek jeho normální ceny. Naopak přímo ve svatyni stačí poloviční (zaokrouhluj nahoru) množství magů.

### Nový Amír

V Novém Amiru je díky jeho poloze, podpořené architektonickým uspořádáním, mnohem slabší bariéra mezi materiálním světem a světy stínovým a astrálními. To se projevuje ve dvou věcech.

První je ulehčený přístup theurgů do astrálu. Projevuje se ve sníženém množství magenergie, potřebném na spojení se sférami. V celém Novém Amiru se množství magenergie spotřebované na spojení s astrálem snižuje o 10 %, v Citadele, kde jsou tyto schopnosti koncentrovány, dokonce o 20 %.

Druhou nemilou věcí je častější výskyt myšlenkových bytostí; v průměru se objeví jedna až dvě do měsíce, málokdy přímo ve městě, většinou v jeho okolí. Přesná pravidla, o jakou konkrétní bytost se bude jednat a jak bude silná, ponecháváme na úvaze a potřebách PJ.

Mimoto mají jisté výhody mágové v Novém Amiru a nejbližším okolí (5 mil) při vyvolávání myšlenkových bytostí. Spotřebovaná magenergie i úrava se snižují na polovinu, ostatní podmínky se však nemění.

### Miramský kruh

Uprostřed Miramského kruhu je možné seslat kouzlo *vrácení času*, které nelze seslat na žádném jiném místě. Toto zaklínadlo se čaroděj naučí sesílat jen po šesti výcvicích v Miramském kruhu s učitelem, který ho už zná (v tomto případě pouze Raznore) nebo po deseti výcvicích, kdy se zde postava věnuje vlastnímu bádání.

### Vrácení času

magenergie: 65 magů + 10 magů za každých započatých 24 hodin, které chce čaroděj vrátit zpět

dosah: dotyk

rozsah: 1 předmět či tvor

vyvolání: 1 směna

trvání: ihned

klasifikace: časoprostor (mimo obory)

Předmět nebo tvor se vrátí časem zpět do okamžiku, do kterého si přeje čaroděj. Jsou přesné v tom stavu, ve kterém byli tehdy. Takto je možné opravovat věci, oživovat či uzdravovat lidi či zvířata, apod. Při seslání je potřeba mít

k dispozici podstatnou část předmětu či tvora. Kouzlo nezvládne vrátit hromádku rzi do podoby meče a mastnou skvrnu do podoby člena družiny. Nelze tedy takto vracet magické schopnosti předmětům, které je ztratily, protože schází to, co je činí magickými, to jest démon astrálních sfér.

### Mračná

V první řadě zde jde o účinky rtuťových výparů, obdobně jako v případě Trhliny děsu (viz Dálavy). Kromě běžných halucinací, které mohou člověka zmást a zavést ho například do propasti a podobně vznikají v mysli postižených i představy hrozných příšer, které na ně útočí a snaží se je zabít. Častěji než obyčejným lidem se to stává dobrodruhům, je to součást profesionální deformace. Pokud PJ nazná, že se družina dostala do oblasti s dostatečnou koncentrací nebezpečných látek, nechá všechny postavy hodit si na past Odl ~ 7 ~ nemá halucinace / má. Halucinace na sebe vezme podobu jakékoliv známé, existující či neexistující nestvůry, opět zde je prostor pro fantazii PJ. Reakce postavy už záleží na hráči, mnohdy mohou sloužit svému okolí jako zdroj zábavy i jako hrozba. Kouzelník metající zmateně blesky do prázdna vypadá vesele do okamžiku, než se obrátí směrem k vám.

Normálně tyto iluze nemohou způsobit žádné zranění, byť „zasazené“ osobě to tak nepřipadá. V Mračné ale díky působení podzemního pohřebiště vstupují tyto halucinace částečně do reálného světa. Při souboji s nimi postava ztrácí stínové životy a pokud upadne díky jejich ztrátě do bezvědomí, hodí si proti pasti Odl nebo Int (podle toho, která vlastnost je vyšší) ~ 5 ~ nic / smrt (ztráta skutečných místo stínových životů). Ve všech případech trvá halucinace do ztráty vědomí nebo dokud postava neopustí nebezpečné území.

### Skřetí hrad v Labyrintu

Zdi hradu se téměř nedají zničit normálními prostředky. Zásah projektilem jim sebere pouze jednu pětinu normálního počtu hradních životů (zaokrouhleno dolů) a podkopy se nedají vůbec použít, vzhledem k terénu i magické ochraně.

## Artefakty

Zde je uveden seznam nejznámějších arvedanských i novějších artefaktů, o kterých se zmiňuje text **Hlavního modulu**. Artefakty z normálních pravidel se na Asterionu nevyskytují. Místa, kde



## Pravidla mimo boj

může družina zmíněné artefakty nalézt, jsou různá. Buďto je toto místo nebo majitel uveden přímo v některém z modulů, nebo je dotyčný předmět ztracen a PJ ho může umístit do některé své jeskyně. Vzhledem k vzácnosti a moci zde zmíněných artefaktů by to ale měla být opravdu výjimečná událost, přičemž postavy by si artefakt měly opravdu tvrdě zasloužit. Následující artefakty patří také mezi nejmocnější na Asterionu, což znamená, že cokoliv si PJ vymyslí, mělo by být aspoň o kousek slabší (ale raději o hodně).

### Albirejská koruna

Jeden z nejznámějších arvedanských artefaktů v civilizovaném světě. Našli ji již dříve Orlí poutníci a po získání moci v Albireu ji začali používat jako symbol hlavy Svobodných měst. Její schopnosti dobře poslouží všem vládcům či správcům. Po pádu Albirea se však spolu s Albirejským mečem (viz níže) ztratila a osud obou artefaktů je zatím neznámý.

- zvyšuje obranné číslo majitele o 2,
- všechny pokusy o použití zlodějských či siccovských schopností proti osobě majitele mají jen čtvrtinovou pravděpodobnost a pokud selžou, majitel koruny je automaticky odhalí,
- úspěch kouzla *zمام osobu* seslaného na majitele klesá na polovinu a pro účely pastí u kouzel ovlivňujících mysl se úroveň a bonus za inteligenci majitele počítají jako o 3 vyšší,
- koruna má obdobné vlastnosti jako alchymistický předmět *plášť*, tj. pokud chce někdo jejího majitele napadnout, začne hlasitě houkat (sicco může toto obejít pomocí schopnosti *Antiplášť*).

### Albirejský meč

Druhý z odznaků moci vládců Albirea. I on byl nalezen v polozapomenutých ruinách, kterých je na Taře velmi mnoho.

- Kouzelný garenový široký meč (12/0, obrana 3, věhlas +4),
- po každém zásahu si zasažený hodí proti pasti 4 ~ nic / -1 k ÚČ a OČ (částečné ochromení); tyto postihy se mohou kumulovat,
- držitel je imunní vůči kouzlům *zpo-malení, protoplazma* a obdobným efektům,
- ovládá kouzla *magický štít, modré blesky, světlo, zaklep, najdi neviditelnost, klika*,
- má k dispozici 16 magů na den.

### Ametystový náhrdelník Černé vdovy

Na zakázku si ho od Pelse nechala pomoci lsti vyrobit hlavní organizátorka rozsáhlé zločinecké sítě zvané Pavučina. Byť má tento artefakt jisté mouchy, jeho přednosti je mnohokrát převáží.

- Schopnosti tohoto náhrdelníku se projevují až po 10 dnech jeho nepřetržitého nošení; naopak přetrvávají ještě 10 dnů po tom, co si ho držitel sundá (jestliže si ho v tomto období nasadí zpět, působení náhrdelníku se nepřerušuje),
- u zloděje se základ pravděpodobnosti úspěchu jeho zvláštních schopností (nikoliv siccovských či lupičských) před přičítáním či odčítáním dalších bonusů nastaví na 100 % (není-li již vyšší); u jiných povolání jim umožní používat zlodějské schopnosti jako zloději resp. lupiči o 6 úrovní níže, minimálně pak na 1. úrovní,
- při hledání a náhodném objevení se všechny skryté věci počítají jako by měly nápadnost o 12 % vyšší,
- majitel je po 1 kole soustředění schopen určit, kde se v okruhu 10 sáhů kolem něj nachází poklad v podobě mincí, šperků, drahého kovu nebo drahokamů a určit, o kterou z těchto skupin se jedná,
- náhrdelník vstřebává jakékoliv množství *modrých, zelených, fialových, rudých a žlutých blesků*, které jsou na majitele seslány a zabrání tak jeho zranění (tato vlastnost začne působit sice až po 10 dnech nošení, ale později je potřeba mít náhrdelník na krku, aby pohlcování blesků fungovalo),
- sama Černá vdova má každý den po probuzení nebo brzy po ránu pravděpodobnost 1 %, že ji na následujících 24 hodin postihne naprostá magická slepota, která se nedá nijak vyléčit ani jí zabránit; u kohokoliv jiného je tato pravděpodobnost 7 %.

### Arakova stříbrná přilba

Nálezela slavnému hrdinovi z dob arvedanských knížectví, ale dnes patří tomu, kdo ji Arakovi sebral, Zylovi Červenému.

- Přidává ke kvalitě zbroje +4,
- zlepšuje smysly – postřeh se zvyšuje o 25 %, majitel vidí ve tmě jako pomocí démona nočního vidění, má jemnější sluch, může se orientovat pomocí čichu, apod.,
- na postavu s nasazenou přilbou není možné mentálně zaútočit či si ji podrobit,
- majitele není možné sledovat pomocí démonů ani astrálu, ani ji nalézt pomocí kouzel,

- do přilby je zaklet také démon nenávisti ke zlodějům ze 17. sféry.

### Árium tumap

Slza boha slunce, kouzly a legendami opředený obří diamant, který byl součástí arvedanského náboženství. Prý se nachází na dně Královské řeky.

- Oheň držiteli diamantu způsobuje jen čtvrtinové zranění, naopak mráz dvojnásobné,
- horké podnebí nemá na držitele žádný nepříznivý vliv,
- pokud má držitel vlastní magenergii (hraničář nebo kouzelník), může ji používat na získávání informací v astrálu; na každý stupeň astrálu je potřeba 15 magů, pravděpodobnost neúspěchu je stejná jako u theurga na stejné úrovni, doba vyvolání činí tolik směn, kolik je stupeň astrálu,
- pokud se dotkne diamantu někdo, kdo nemá přívěsek Kněží Slunce (Minaur – Malé slunce), musí si hodit proti pasti Žvt ~ 7 ~ ztráta 1 úrovně / ztráta 3 úrovní.

### Astaronova zbroj

Toto brnění měl na sobě Astaron v Bitvě pěti mečů. Do zbroje se vpila dračí krev a k mnoha vlastnostem tohoto dávno ztraceného artefaktu přidala ještě další:

- kouzelná zbroj (plátová, KZ 13),
- majitel zbroje je naprosto imunní vůči dechu jakéhokoliv draka,
- neustálá ochrana před kouzly jako příslušný démon z astrálu stupně 21,
- nepočítají se postihy na sílu a obratnost za únavu,
- pokud má postava zbroj na sobě, přibývá jí únava jen poloviční rychlostí než obvykle,
- při obléknutí a potom opakovaně po 1–6 směnách až do svléknutí sebere zbroj vždy 1–3 životy (bráno jako zranění kyselinou),
- každé obyčejné zvíře, na které majitel ve zbroji nasedne, okamžitě zemře.

### Dračí přezky Ar Khenoru

Nejedná se úplně o artefakt, dračí přezky byly za dávných dob vcelku běžné magické předměty, ale tajemství jejich výroby bylo zapomenuto. Obecný popis najdeš v modulu *Dálavy*. Schopnosti přezek jsou velmi rozsáhlé a záleží jen na PJ, jaké jim přisoudí. Náměty jsou na uvedeném místě. Vždy by to měla být jen jedna vlastnost, jen vzácně příliš silná. Je-li v textu řečeno, že dračí přezky mohou umožnit přenesení vědomí do Stínového světa, značí to podle současných pravidel, že zvyšují theurgovu



pravděpodobnost úspěšného kontaktu s astrálem o 10 % (nelze ale přesáhnout hranici 99 %).

## Eldebranské hole moci

Vytvořili je společnými silami pro každého z nich Tři Čarodějové, Aldil, Roen a Vieen. Nacházet se budou nejspíše v místě posledního pobytu konkrétního Čaroděje, v Kharových nebo Zylových skrýších nebo v rukou skřetího vůdce či šťastného dobrodruha. Každá z nich má své specifické vlastnosti, několik ale mají společných:

- aby mohl kdokoliv využívat možností, které hole poskytují, musí si ji rituálně přivlastnit; budoucí majitel musí strávit jednu celou noc od setmění do svítání s holí v rukou a s prvními paprsky slunce musí vyslovit arvedanskou formuli „A leita measter, aster Trianur“, potom si hodí proti pasti Žvt ~ 7 ~ vlastnictví / ztráta jedné úrovně zkušeností (potřeba tohoto rituálu není všeobecně známa a není nikde zapsána); není-li předchozí majitel mrtev, pokus vždy selže,
- majitel vždy ví, kde se hůl přesně nachází, pokud je v okruhu 100 sáhů; je-li dál, má alespoň přibližně přehled o směru a vzdálenosti od ní; na to, aby mohl využít jejich schopností, musí ji mít majitel v ruce,
- všechny hole jsou kouzelné zbraně 10/0, OZ 5, každá má navíc další výhody proti speciálním protivníkům,
- normální velmi výraznou podobu hole (věhlas +7) lze na přání zakrýt iluzí obyčejné hole, tato iluze skončí kromě rozkazu majitele i jeho smrtí,
- vždy třikrát mezi dvěma úplňky se může současný majitel dotázat na něco, co patrně za svého života znal původní majitel, tj. jeden z Čarodějů,
- dotkne-li se hole s úmyslem přivlastnit si ji někdo, kdo nemá příslušné povolání nebo v něm nedosáhl alespoň 16. úrovně, ztratí automaticky jednu úroveň zkušeností; nepustí-li ji, opakuje se to každé kolo.

## Aldilova hůl theurgů

- Funguje mimo jiné jako elementální hůl s kapacitou 3700 magů, přičemž vždy v poledne do ní jeden mag automaticky přibude,
- v hlavici hole je zasazen astron; použije-li se ho ke spojení se sférami, nikdy nemůže dojít k fatálnímu neúspěchu,
- proti myšlenkovým bytostem má hůl parametry 14/+4,

- majiteli se zvyšuje odolnost o 3 (i nad 21) a síla snižuje o 2 (maximálně na 1),
- na přání majitele hůl zabezpečí ochranu před bhuty nebo před elementály (jako příslušní démoni),
- dotkne-li se majitel holí předmětu s démonem (nikoli artefaktu), je pravděpodobnost 50 % + majitelova úroveň, že démon z předmětu zmizí, jako by skončila doba jeho života na našem světě; pokus je možno opakovat až po tolika dnech, ze kterého stupně astrálu démon pochází,
- k hodu na identifikaci magických předmětů si držitel přičítá +1,
- pokud na majitele kdokoliv zaútočí zbraní či kouzlem, musí si majitel hodit proti pasti Int ~ 4 ~ nic / zbabělost (majitel sice nezpanikaří, ale pokusí se jakýmkoliv běžným či magickým postupem z boje vzdálit).

## Roenova hůl čarodějů

- Funguje mimo jiné jako čarodějova hůl z PPE, nelze ji ale nijak zničit,
- proti neviděným má hůl parametry 14/+4,
- majiteli se zvyšuje inteligence o 3 (i nad 21) a snižuje odolnost o 2 (maximálně na 1),
- na přání majitele hůl zabezpečí ochranu před kouzly jako démon z 25. stupně astrálu,
- při zaostření vůle s holí získá čaroděj o 10 % více magenergie než obvykle (zaokrouhluje dolů),
- k vytváření nových kouzel si majitel přičítá 15 %,
- majiteli přibývá únava dvakrát rychleji než obvykle.

## Vieenova hůl mágů

- Hůl přidává k síle mysli v útoku i v obraně +5,
- proti skřetům má hůl parametry 14/+4,
- majiteli se zvyšuje charisma o 3 (i nad 21) a snižuje obratnost o 2 (maximálně na 1),
- na přání majitele hůl zabezpečí ochranu před mimosmyslovými schopnostmi jako démon z 25. stupně astrálu,
- při vyvolávání myšlenkových bytostí si majitel ke všem hodům proti pasti přidává +2,
- majitel může mít až dvojnásobek podobných obětí než obvykle a každá spotřebuje jen jednu dvanáctinu magovy magenergie při zaostření (viz PPP),
- pokud někde majitel pobývá déle než 1 směnu, začnou v okruhu 1 sá-

hu kolem něj chřadnout a hynout všechny rostliny.

## Garenová pečeť

Jedná se o pečetidlo, které přechovávají sseta jako připomínku minulosti a předzvěst budoucnosti. Ne všechny jeho schopnosti jsou ale schopni využít:

- při zapečetění zprávy může majitel pečetě vyslovit zprávu (max. 3 kola dlouhou) a jednu osobu; pokud tato osoba pečeť rozlomí, bude si moci zprávu jednou vyslechnout, rozlomí-li pečeť někdo jiný, nic se nestane,
- může poslouchat kouzla jako kouzelník na 23. úrovni,
- funguje, jako by na držitele byl sešlán *magický střeh*, který může kouzla pouze pohlcovat, nikoliv odrážet (pro účely spotřebované magenergie a pasti se držitel bere jako chodec a jako úroveň se počítá jeho úroveň),
- pokud nemá držitel vlastní magenergi, má pečeť 30 magů, které se obnoví o každém úplňku.

## Jiskřící čepel

Tento mocný artefakt – meč – dnes patří Ilvethovi.

- Kouzelný lintirový široký meč (9/+2, obrana 2, věhlas +4),
- přidává 2 útoky za kolo (+12 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému),
- v jednom kole může majitel mečem odrazit až dva projektily (jako chodcovo kouzlo *odraz projektily*, včetně nasměrování projektilu na jiný cíl),
- po každém zásahu si zasažený hodí proti pasti 4 ~ nic / -1 k ÚČ a OČ (částecné ochromení); tyto postihy se mohou kumulovat,
- meč může na neomezenou dobu na přání držitele změnit podobu na obyčejnou železnou dýku, ve které se nebude dát žádným způsobem zjistit magenergie; v té době ale držitel nemůže využívat žádné ostatní možnosti,
- ovládá kouzla *hyperprostor*, *metamorfóza*, *neviditelnost*, *rychlost*, *hadí oči*, *clona myšlenek*, *mrak smrti*, *neslyšitelnost*, *zdvojení*, *zmatek*,
- má k dispozici 45 magů na měsíc (doplňují se při úplňku).

## Kalich sedmi duší

Tento mocný předmět byl stvořen původně pro Kharovy potřeby, nyní si ho ale přivlastnil Zyl Červený a přechovává ho ve své pevnosti v Tisíci jeskyních. Jeho účinky závisí na tekutině, kterou z něj postava vypije. Jedna či více postav

## Pravidla mimo boj

může z Kalicha pít neomezeně často i různé druhy nápojů.

- Voda nebo jiná, zde nepopsaná tekutina: odstraní působení všech kouzel, která byla seslána na postavu, ať už škodlivých či pomocných; rovněž zruší účinky vypitých lektvarů,
- Víno: po následujících 24 hodin má postava dvojnásobný postřeh, vidí skrz zdi jako kouzlem (PPE) a může vidět neviditelné postavy a tvory,
- Medovina: přidá +3 ke všem vlastnostem (max. 21) na 24 hodin,
- Kořalka nebo rum: umožní 24 hodin používat telepatii jako hraničáři na nejvyšším stupni znalosti; umožní vyvolávat mentální souboj a přidá k základní síle mysli v útoku +3,
- Pivo: na 24 hodin zvedne sílu na 25 (bonus +7) a umožní regeneraci jednoho života za kolo,
- Alchymistický lektvar: pokud je to možné, prodlouží jeho trvání na čtyřnásobek,
- Ovocná šťáva: okamžitě doplní životy na maximum; je-li z kalicha šťáva vpravena do mrtvé postavy, hodí si dotyčná proti pasti Odl ~ 3 + počet kol uplynulých od smrti ~ oživení (1 život, vyřazená)/definitivní smrt.

### Kharova vlčí čapka

Kůže z posledního vlka na Taře posloužila jednak jako důkaz Kharovy krutosti a touhy ovládat celý svět, jednak jako materiál pro artefakt, který si pro sebe Démon sám vyrobil.

- Proti zvířatům přidává v boji k OČ +4 a zvíře musí hodit na útok alespoň 17 (s ÚČ a jinými bonusy), aby zasáhlo,
- umožňuje mluvit se zvířaty jako hraničářovo kouzlo,
- pětikrát denně umožňuje použití na zvířata hypnózu jako kouzelníkovo kouzlo, ale silnější o to, že zvíře splní i jednoznačně sebevražedný příkaz,
- dokud má majitel čapku na hlavě, nemusí jíst ani pít, ale ve spánku mu nepřibývají žádné životy,
- nasadí-li si čapku kdokoliv jiný než Khar, hodí si při každém úplňku proti pasti Žvt ~ 10 ~ nic / poslání; toto poslání funguje jako démon temnoty s tím, že majitel dostane za úkol dostat se co nejdříve ke Kharu Démonovi a artefakt mu vrátit; démona je možné vypudit normálními způsoby, ale o úplňku se může opět vrátit.

### Krvavá hůl

Hůl, která patří drakočlověku Drikovi, využijí pouze druidové s nečistými úmysly.

- Krvavá hůl je kouzelná zbraň (hůl 8/+2, proti dobrým myšlenkovým bytostem 12/+2, věhlas +5),
- při meditaci získá držitel tolik magenergie, jako druid o tři úrovně výše,
- druid s holí má naprostou moc nad hvozdem, může sesílat kouzla i proti jeho vůli a naopak hvozď skrze něj kouzla sesílat nemůže,
- pokud je na držitele sesláno kouzlo *nenávisť lesa* nebo jiné obdobné, nemá to žádný účinek,
- hůl může neomezeně sesílat kouzla *rychlý růst* a *rychlé vadnutí*; udeří-li majitel holí do stromu, vyvrátí ho z kořenů,
- každý den pobytu hole v lese zvýší jeho probouzeční magenergií o 150 magů,
- lesní zvěř a dobré myšlenkové bytosti útočí na držitele hole od pohledu, podvědomě,
- spánek v hvozdu nepřidává držiteli žádné životy a snižuje mu únavu (jiný odpočinek ano).

### Lienova sekera

Velká obouruční sekera, očarovaná arvedanskými theurgy v dávných dobách. Kdo ji bude chtít nyní získat, bude ji muset nejspíš vyrvat z rukou samotného fialového drakočlověka.

- Těžká obouruční kouzelná zbraň (12/+5, proti hrdinům 16/+5, OZ 1, věhlas +5),
- přidává jeden útok za kolo (bonus +6 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému),
- za každých celých 5 životů, která sekera ubere protivníkovi, přidá 1 život svému držiteli,
- ovládá kouzla *hadí oči*, *fialové blesky*, *ochrana před šípy*, *klika*, *neviditelná zbroj*, *odzbrojení*, *pavéza*, *vidění dvojmo*,
- má k dispozici 20 magů na den; místo magů ale může držitel kouzla sesílat za své životy (2 životy za 1 mag).

### Oko rozbřesku

Oko rozbřesku nevyrobil člověk, ale je darem bohů Třem čarodějům. Nalézt je bude možné na obdobných místech jako Eldebranské hole moci.

- Držitel ovládá telepatii jako hraničář na 9. stupni znalosti (pokud není sám hraničář s větší znalostí),
- hlavní vlastnosti povolání postavy se zvednou tak, že bonus za ně se o 1 zvýší,
- držitel pod vodou může dýchat stejně jako normálně,

- na držitele nepůsobí žádný jed ani obdobné látky (plyn) a je zcela odolný vůči jakýmkoliv nemocem,
- držitel může jednou denně položit dotaz některému z prvních sedmi stupňů astrálu,
- funguje obdobně jako démon štěstí, při každém úplňku se její magenergie za tímto účelem doplní na 60 magů,
- funguje jako démon pravdivého vidění,
- Oka rozbřesku spolu mohou komunikovat stejně jako démon komunikace z 18. stupně astrálu,
- není-li držitel hrdina, začne mít nutkavou představu, že jím je (stejně účinky jako démon schizofrenie).

### Mrungův kyj

Jak se tento artefakt ke známému tarskému krollovi dostal, není známo. Proto lze také těžko usuzovat na jeho původ, nedá se ale předpokládat, že by se zjemnělým Arvedanům chtělo plýtvat svým uměním na takovouto brutální zbraň.

- Kouzelná zbraň (9/+5, věhlas +3),
- zvyšuje šanci majitele na zastrašení o 10 %,
- drtivost i průraznost bojovníka jsou ještě o +2 vyšší,
- kdo je zasažen kyjem za více než 7 životů, hází si proti pasti Žvt ~ 5 ~ nic / vyřazení na 1–3 kola,
- majitel kyje odmítá používat jiné zbraně (magické i běžné), jiné magické předměty, nebude pít lektvary a nebude souhlasit se sesláním prospěšných kouzel na svou osobu.

### Sekera Saramirova

Podle bardů má ležet ve zřícenině Skřeti hroudy, hlídaná ohnivými muži. Třeba ji před dobytím pevnosti někdo odnesl, možná si ji některá družina vyzvedla později ...

- Kouzelná jednoruční zbraň (8/+3, obrana 0, věhlas +4),
- se sekerou majiteli přibývá jeden útok za 2 kola (bonus +3 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému),
- do sekery je zaklet démon chodcova meče, takže používá-li ji chodec, může využívat všechny možnosti jako u meče,
- při vyřazení dveří se počítá dvojnásobek uvedené síly zbraně a sekeru nelze poškodit; polovina uvedeného poškození při neúspěchu se ale bere jako zranění toho, kdo dveře pomocí sekery vyrazí,
- sekera dává schopnost Průraznost (PPP) i jiným povoláním než bojovníkovi.

**Tangarův amulet**

Tento amulet umožnil Tangarovi dosáhnout smíru mezi trpaslíky a elfy. Je velkým pomocníkem při vyjednávání a mnozí králové a knížata po něm velice touží. K jeho schopnostem patří:

- přidává 6 k charismě (může překročit i 21),
- držitel má diplomatické schopnosti sicca na 19. úrovni, pokud sám toto povolání nemá; sicco má diplomatické schopnosti, jako by byl o 6 úrovní výš než doopravdy je, minimálně však na 19. úrovni,
- je 15% pravděpodobnost, že při nákupu prodávající odmítne peníze a poskytne službu či zboží zadarmo; jindy prodává za nejnižší možné ceny, obzvlášť při smlouvání,
- ovládá kouzla *hypnóza*, *sugesce*, *cizí uši*, *čtení myšlenek*, *poslání*, *posel*, *tlumočník*, *vzpomeň*,
- má k dispozici 30 magů na alden.

**Taranisův meč**

Meč, kterým v šerém dávnověku Taranis poprvé (i podruhé) proklál Khara Démona. Je uložen v hrobce Taramisovy milenky Firian nedaleko plavenské pevnosti Císařský vrch v Lese padajících stínů.

- Kouzelná garenová zbraň (obouruční meč 14/+2, proti skřetům 17/+4, obrana 3, věhlas +5), v rukojeti meče je vsazený velký rubín,
- držitel je imunní proti zranění ohněm (i pokud byl vyvolán kouzlem),
- podporuje u svého držitele regeneraci – pokud má menší než plný počet životů, každé kolo se mu dva životy doplňují; únava přibývá pouze třetinovou rychlostí,
- postava bojující s tímto mečem nemůže být vyřazena nebo upadnout do bezvědomí – padne k zemi jediné tehdy, až je mrtvá; nemá ani žádné postihy v boji, i když je vážně zraněná,
- hrdinovi kteréhokoliv boha přidává jeden útok za kolo (+6 k iniciativě v rozšířeném souborovém systému),
- poskytuje neustále ochranu před kouzly jako svítkem za 5 magů,
- majitel se v boji může změnit v berserka, přičemž past je o 2 větší než v normálních pravidlech,
- není-li majitelem hrdina, ztrácí za každých 5 sebraných životů soupeře 1 život svůj,
- za každého tvora zabitého tímto mečem, který není v Kharových službách nebo se nejedná o myšlenkovou bytost vyvolanou zápornou emocií,

klesne nevratně majiteli o 1 maximální počet životů,

- na majitele útočí skřeti a záporné myšlenkové bytosti přednostně,
- majitel bez ohledu na situaci může zaútočit na skřety a prozrazené Kharovy přísluhovače (jako démon nenávisti k ...).

**Velekondoří spár**

Jeden z mnoha artefaktů, které přechovává Riam. Ukrást ho určitě nebude snadné, ale pokud bude mít Riam pocit, že to poslouží správnému cíli, může ho některé postavě zapůjčit.

- Kouzelné lintirové válečné kladivo (10/+5, věhlas +1),
- kladivo není možné majiteli žádným magickým ani nemagickým způsobem možné vyrazit z ruky,
- blesky mají jen poloviční pravděpodobnost oproti obvyklé, že majitele zasáhnou; nebezpečnost pasti u kouzle poslaných na majitele se snižuje na polovinu,
- zranění způsobené jakkoliv magií (blesky, oheň, mráz) se počítá pouze jako poloviční (ale například normální oheň, byť založený magicky, způsobí zranění plně),
- ovládá kouzla *dým*, *modré blesky*, *neviditelnost*, *protoplazma*, *rychlost*,
- má k dispozici 10 magů na den.

**Zamykací talisman**

Klíč ke skříňce, ve které byl uzavřen obraz duše Khara Démona, byl sám o sobě magickým artefaktem. Jeho hlavní schopností ale přirozeně je možnost odemknout a uzamknout dotyčnou schránku. K dalším možnostem patří:

- odolnost a inteligence se zvyšují o 2,
- přidává +3 k obraně,
- poskytuje naprostou imunitu proti všem kouzlům působícím na mysl a hraničářově telepatii,
- nelze zjistit polohu držitele pomocí astrálu, démonů ani kouzel,
- dává jednou denně možnost dotazu na první tři stupně astrálu,
- majitel ovládá Tichý pohyb a Schování se jako lupič na 11. úrovni (i s bonusy za obratnost); lupič nebo sicco můžou mít pravděpodobnost pochoptitelně vyšší,
- ovládá kouzla *neviditelnost*, *rychlost*, *hyperprostor II*, *neslyšitelnost*, *ochrana před šípy*, *pavéza*, *procházení zdí* (vše pouze na držitele), *světelný most*,
- má k dispozici 30 magů na den.

# Bestiář

**Na Asterionu se nevyskytují tyto nestvůry z pravidel:**

**PPZ:** huňáč modrý, kopromlask, kožožrout, krysodlak, medvědodlak, tygrodlak, duch, permoník, poletucha, vodník  
**PPP:** bron, dárosh, dvojník, elfocvak, huňáč zelený, kancodlak, kobold, lid kočičí, medvěd jeskynní, mong, netvor bahenní, nezmar, oči plíživé, pavoučnatka, pranetopýr, pterodaktyl, sarkon, tygr šavlozubý, tyranosaurus rex, vampýr, víla lesní, vzluha, zvířata prehistorická  
**PPE:** behemont, blátoplazové, drakodlak, ďablové, lemrouch, tvorové magického pole, nexus, popelák, saně, smrtící stín, stínek, šotouš

Některé nestvůry mohou také mít stejná jména, ale jiné hodnoty. V tom případě platí údaje z aplikací.

## Myšlenkové bytosti

U každé nestvůry je uvedeno, jakým způsobem útočí. Pokud může nestvůra útočit více způsoby (např. pařáty, tlamou, ocasem apod.), může si vybrat libovolnou kombinaci útoků, jejichž počet nesmí překročit danou hranici. Úspěšný útok může mít někdy i další důsledky, což je v popisu označeno znaménkem +. Údaj „ÚČ (tlama) + jed“ tedy znamená, že zdaří-li se nestvůře útok tlamou s daným útočným číslem, bude zasažená oběť navíc čelit účinkům jedu. Pokud nestvůra použije například dech, pohled apod., jedná se o zvláštní útok a nestvůra v daném kole již jinak nemůže útočit.

Magenergie uvedená u nestvůr se používá k zesílení kouzel, jež nestvůra ovládá. Tato magenergie se obnovuje každou půlnoc na uvedené množství. Některé nestvůry navíc mají další možnosti, jak si magenergií opatřovat. Pokud je některá schopnost charakterizována jako kouzlo, platí pro ni stejné parametry (včetně magenergie) a lze se proti ní stejným způsobem bránit. Úspěch seslání je ve všech případech automatický.

## Vlastnosti bytostí ze Stínového světa

**Bílá magie** představuje schopnost sesílat kouzla, jejichž cílem je pomoci, ochrá-



nit či vyléčit. Do této magie patří následující kouzla: *bílá střela, boží hměv, oživ mrtvého, přežij, světlo, světlonoš*, všechna léčivá hraničářská kouzla.

**Černá magie** představuje schopnost sesílat kouzla, jejichž cílem je ublížit, zastrážit či zabít. Do této magie patří následující kouzla: *dotyk upíra, mrak smrti, temný úder, tma, zabij*.

**Dech** nestvůry může být sám o sobě nebezpečný, nejčastěji se jedná o oheň. Útočné číslo se rovná momentálnímu počtu životů a v závorce je uvedeno, jak často ho nestvůra může používat a jaký má dosah. Vedle zranění může mít dech ještě další účinky, např. paralýzu.

**Iluze** vytvářené nestvůrami bývají velmi nevyzpytatelné, jelikož jimi může být téměř cokoliv. Obecně se jedná o jakoukoliv formu kouzla, které na sebe bere podobu věci či tvora ve skutečnosti neexistujícího. Do této magie patří následující kouzla: *dubl, fata morgána, zdvojení*.

**Jed** je obvyklou součástí repertoáru zbraní mnoha nestvůr. Síla a nebezpečnost jedů je velmi proměnlivá.

**Magie ohně** představuje schopnost sesílat kouzla, jejichž základem je ohnivý živel. Do této magie patří následující kouzla: *lomený plamen, oheň, ohnivá koule, ohniví koně, ohnivý bič, ohnivý děšť, pekelný oheň*.

**Magie vody** představuje schopnost sesílat kouzla, jejichž základem je vodní živel. Do této magie patří následující kouzla: *améba, chlad hvězd, ledový blesk, smrtící déšť, vodní dech, zmrzlý blesk*.

**Magie vzduchu** představuje schopnost sesílat kouzla, jejichž základem je vzdušný živel. Do této magie patří následující kouzla: *barevnéblesky, dým, lef, ochrana před šípy, sršatec, ticho*.

**Magie země** představuje schopnost sesílat kouzla, jejichž základem je zemský živel. Do této magie patří následující kouzla: *dveřník, granátové jablko, mágův velký mix, nebezpečné ovoce, zmiz*.

**Maskování** je vlastnost, pomocí níž nestvůry mění buď barvu nebo i strukturu povrchu svého těla tak, aby dokonale splynuly s okolím. Tuto vlastnost mají i některá zvířata, ovšem u myšlenkových bytostí je změna daleko dokonalejší. Na odhalení maskování si postava hodí k% a odečte svůj postřeh na hledání objektů. Pokud dosáhne výsledku menšího či rovného číslu u této schopnosti, bytost spatří. V opačném případě bude mít postih -4 k hodů na útok i na obranu. O odhalení se může pokoušet

každé kolo a PJ může cílové číslo podle okolností upravovat.

**Nekromancie** umožňuje nestvůrami magicky ovládat mrtvé schránky tvorů nebo dokonce otevírat brány do Stínového světa a přivolávat z něj jiné tvory. Tato vlastnost je velmi nebezpečná. Obzvlášť silné nestvůry kolem sebe šíří tolik zla, že kolem nich mohou vznikat myšlenkové bytosti nebo nemrtvé bytosti, aniž by byly vyvolány pomocí kouzel (tomuto jevu se také někdy říká pasivní nekromancie).

**Neviditelnost** dává nestvůrami možnost skrýt se před zraky všech tvorů. Dělí se na dvě skupiny: obyčejnou neviditelnost a pravou neviditelnost (tehdy není nestvůra odhalitelná ani infraviděním). Fyzicky však nestvůra stále existuje a zabírá ve světě určitý objem.

**Odsávání magenergie** působí na postavy používající v boji s nestvůrou magii. Bytosti, které touto schopností disponují, vysávají při zásahu protivníka magickou energii ze svého protivníka a tak mu omezují možnost sesílat kouzla. Tuto energii pak mohou využít pro kouzlení. Nejvyšší forma této schopnosti umožňuje odsát i magenergie vázanou ve slabších magických předmětech. Schopnosti odsávání magenergie funguje podobně jako stejnojmenný démon, ovšem myšlenková bytost odsátou magenergie může využít v podobě kouzel či jinak spotřebovat.

**Odsávání života** nezpůsobuje oběti útku přímou fyzickou újmu, ale v krátkém okamžiku způsobí zestárnutí oběti o různě dlouhou dobu (pasivní odsávání života). V extrémních případech může postižený zemřít stářím během několika málo minut. Některé nestvůry dovedly tuto schopnost do takové dokonalosti, že životní síla odebraná protivníkovi se přelévá do jejich těla a obnovuje jim sílu ztracenou v boji (aktivní odsávání života). Odsávání života funguje stejně jako upíjení úrovní z pravidel. Uvedené číslo značí, kolik úrovní je nestvůra schopná při zásahu upít. V případě aktivního odsávání životů se upité úrovně přičítají k životaschopnosti nestvůry se všemi z toho plynoucími důsledky.

**Paralýza** je rychlý a účinný způsob, jak protivníka znehybnit. Může se tak stát na pár chvil, nebo, v extrémních případech, na zbytek života. U této schopnosti je rovněž uvedena past,

postih k hodů na útok a na obranu (v rozšířeném souborovém systému navíc postih k iniciativě) a trvání. Jestliže je oběť postižená paralýzou, nemají na ni další paralyzující útoky ze stejného zdroje vliv, tj. postihy za paralýzu se nescítají a trvání se neprodlužuje. Jakmile paralýza odezní, začíná se znovu od začátku.

**Prokletí** je rafinovaný způsob boje, protože neútočí na fyzické tělo, ale na duši oběti. Postižený člověk musí vynaložit větší úsilí, aby dosáhl svých cílů, než tomu bylo před nehodou. Prokletí může působit dlouhodobě nebo třeba jen při boji, kdy zasaženého pronásleduje smůla, jeho útoky jsou slabé a daleko hůře se brání. Prokletí snižuje útočnost, obranné a útočné číslo, pravděpodobnost zlodějských schopností, pravděpodobnost seslání kouzla u kouzelníků a pravděpodobnosti neúspěchů alchymisty a styku se sférami (které z charakteristik bude změněna prokletím závisí na vůli PJ nebo náhodě) postavy a tento postih nelze odstranit jinak než pomocí chodcovy schopnosti *Snímání kletby*.

**Psychické útoky** zahrnují všechny prostředky nestvůry, které se snaží ovládnout nebo na dálku poškodit mysl člověka. Do této magie patří následující kouzla: *čtení myšlenek, davová psychóza, hadí oči, hypnóza, poslání, rozptyl kouzla, sugesce, tanec šílenství, úder nenávisť, úder varování, úder zloby*.

**Regenerace** je schopnost rychle odstranit jakékoliv poškození organismu. V silnějších formách dokáže znovu vytvořit celé orgány, například useknutou nohu. U této vlastnosti bude vždy uveden počet životů, které myšlenkové bytosti přibudou na konci každého kola, pokud není mrtvá.

**Rychlost** označuje schopnost pohybovat se několikanásobně rychleji než dokáží lidé. Působí tak, že nestvůra má více útoků za kolo (viz údaj v závorce v popisu).

**Slepota** zasahuje orgány umožňující vizuální orientaci v prostoru, obvykle tedy oči. Některé nestvůry dokáží vyřadit zrak oběti do konce jejího života.

**Strach** je vlastnost umožňující přiseře obrátit na útek své protivníky. Působí stejně jako kouzlo zastrášení.

**Teleportace** dokáže nestvůru přemístit v nulovém čase z místa na místo, bez zjevné námahy. Rozlišuje se místní teleportace (do padesáti metrů) nebo vzdálená teleportace (pravděpodobně až do několika kilometrů) a také řízená (cíl vybírá nestvůra) nebo



neřízená teleportace (cíl je vybrán náhodně). Některé nestvůry také nemusí teleportovat sebe, ale toho, kdo na ně útočí. Působí stejně jako kouzlo *hyperprostor II*.

**Útoky na brnění** představují zvláštní druh boje, kdy nestvůra dokáže pouhým dotykem části svého těla měnit kov nebo dřevo na hromádku bezcenné rzi či popela. Na magicky upravenou zbroj a štíty tento útok obvykle neúčinkuje. Tato vlastnost se připisuje také nestvůrám, jejichž drápy nebo zuby jsou tak silné a ostré, že jimi mohou zbroj těžce poškodit. V případě úspěšného zásahu postavy si PJ hodí 1k10. Padne-li méně nebo stejně jako číslo v závorce, sníží se kvalita zbroje o 1.

**Útoky na zbraně** představují zvláštní druh boje, kdy nestvůra dokáže pouhým dotykem části svého těla měnit kov na rez (aktivní útok na zbraně) nebo má tělo pokryto pokožkou, o niž se zbraně tupí a lámou (pasivní útok na zbraně). Na magicky upravené zbraně tento útok obvykle neúčinkuje. V případě úspěšného zásahu myšlenkové bytosti (pasivní útok na zbraně) nebo postavy (aktivní útok na zbraně) dojde ke snížení účinnosti zbraně o 1. Mechanismus je stejný jako u útoků na brnění (viz výše).

**Vidění ve tmě** umožňuje nestvůrám snadnou orientaci při nedostatku světla. Dělí se na dvě formy, vidění za šera (je nutná alespoň nepatrná přítomnost světla) a pravé vidění za tmy.

**Vycítění** představuje schopnost nestvůry zachytit přítomnost nějaké látky, osoby, kouzla apod. Mechanismus fungování bude popsán přímo u konkrétních nestvůr.

**Zkamenění** je vázáno obvykle na zrak nestvůry. Jakmile spočine pohled jejich chladných očí na něčem živém, mění se to v kámen. Zkamenělý člověk neumírá, ale je velmi komplikované ho znovu oživit.

**Zmámení** umožňuje nestvůře překonat vůli oběti a podřídit ji svým příkazům. Působí stejně jako hraničářské kouzlo *zmam osobu*.

**Zmatení** se myslí schopnost nestvůry ze Stínového světa dezorientovat své nepřátele. Někdy je tato schopnost natolik silná, že spolubojovníci útočí na sebe navzájem. Působí stejně jako kouzlo *zmatek*.

**Změna tvaru** je schopnost brát na sebe fyzickou podobu více než jedné životní formy. Ve vyšším stupni může nestvůra měnit tvar libovolně.

## Imunity bytostí ze Stínového světa

Nestvůry mohou být různě odolné proti rozličným druhům útoku. Rozlišujeme částečnou odolnost (rezistenci), kdy útoky působí na nestvůru, ale ne v plné míře, a imunitu, kdy daný druh zbraně není vůbec schopen nestvůře ublížit. U rezistencí je vždy uvedeno číslo určující pravděpodobnost, že daný typ útoku nebude účinkovat. Při boji je žádoucí znát částečné odolnosti a imunity, jinak má nestvůra na své straně značnou výhodu. Bytosti ze Stínového světa mohou být odolné proti těmto útokům: bílé magii, černé magii, iluzím, jedům, kouzelným zbraním, magii ohně, magii vody, magii vzduchu, magii země, neviditelnosti (vidí uměle zneviditelněné protivníky), obyčejným zbraním, odsávání magenergie, odsávání života, paralýze, prokletí, psychickým útokům, slepotě, strachu, střelbě, zkamenění a zmatení. V případě rezistence či imunity vůči různým druhům magie se bytost vždy může rozhodnout, jestli na ni daná magie bude účinkovat.

Pokud není uvedeno jinak, lze bytost zranit jakýmkoli způsobem, vůči němuž nemá imunitu nebo rezistenci. Některé nestvůry mohou být naopak určitým způsobem zranitelnější. U nich je navíc uvedena kategorie Zranitelnost, kde je popsán druh útoku a číslo, kterým se vynásobí počet ztracených životů. Fext, přízrak, smrtka, spektra a stín jsou takzvané nemrtvé myšlenkové bytosti.

### Bazilišek

**Vývolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 10 ~ nic / 12–22, trvání ihned/3 kola), maskování (20), vidění ve tmě (za šera), zkamenění (pohled, Chr ~ 10 ~ nic / zkamenění)

**Rezistence:** neviditelnost 50 %, prokletí 50 %, zmatení 33 %

**Imunity:** jedy, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 7

Útočné číslo: (+4 + 4) = 8 (tlama) + jed

Obranné číslo: (+1 + 6) = 7

Odolnost: 21

Velikost: B

Pohyblivost: 16/plaz

Vytrvalost: 12/plaz

Intelligence: 4

Charisma: 6

ZSM: 18

Zkušenost: 2 500

### Bazilišek, vyšší

**Vývolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 12 ~ nic / 31–50, působení ihned/1 kolo), maskování (12), strach, vidění ve tmě (pravé), zkamenění (pohled, Int ~ 13 ~ nic / zkamenění)

**Rezistence:** iluze 50 %, prokletí 75 %

**Imunity:** jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, paralýza, psychické útoky, slepota, strach, temnota, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 15

Útočné číslo: (+5 + 7/+2) = 12/+2 (tlama) + jed

Obranné číslo: (+3 + 8) = 11

Odolnost: 23

Velikost: C

Pohyblivost: 18/plaz

Vytrvalost: 16/plaz

Intelligence: 8

Charisma: 8

ZSM: 22

Zkušenost: 7 500

### Bleskavec

**Vývolávací emoce:** deprese

**Vlastnosti:** magie vzduchu, odsávání magenergie, slepota (oslnění, Odl ~ 5 ~ nic / slepota na 1–6 kol)

**Rezistence:** magie vzduchu 50 %

**Imunity:** odsávání magenergie, slepota, strach

Životaschop.: 3

Útočné číslo: zvl. (3 modré nebo zelené blesky za kolo)

Obranné číslo: (+3 + 1) = 4

Síla myslí: 18

Odolnost: 10

Velikost: B

Manév. schop: 7

Pohyblivost: 10/okřídlenec

Vytrvalost: 6/okřídlenec

Intelligence: 3

Charisma: 2

ZSM: 18 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 250

Magenergie: 120 magů

### Bleskavec, vyšší

**Vývolávací emoce:** deprese

**Vlastnosti:** magie vzduchu, odsávání magenergie, regenerace (2), slepota (oslnění, Odl ~ 7 ~ nic / slepota na 1 směnu)

**Rezistence:** zmatení 33 %

**Imunity:** magie vzduchu, odsávání magenergie, slepota, strach

Životaschop.: 8

Útočné číslo: zvl. (7 modrých, zelených, žlutých nebo fialových blesků za kolo)

# Bestiář

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6

Odolnost: 10

Velikost: B

Manév. schop.: 9

Pohyblivost: 12/okřídlenec

Vytrvalost: 8/okřídlenec

Intelligence: 3

Charisma: 3

ZSM: 20 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 1 000

Magenergie: 300 magů

## Dcera vody

**Vyvolávací emoce:** pokora či sobectví

**Vlastnosti:** magie vody, vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

**Rezistence:** iluze 67 %, neviditelnost 67 %, obyčejné zbraně (způsobují pouze poloviční zranění), zmatení 50 %

**Imunity:** jedy, magie vody, paralýza, odsávání života, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění

**Zranitelnost:** magie ohně (2)

Životaschop.: 7

Útočné číslo: (+3 + 8) = 11

Obranné číslo: (+7 + 6) = 13

Odolnost: 23

Velikost: B

Pohyblivost: 16/humanoid

Intelligence: 24

Charisma: 21

ZSM: 17

Zkušenost: 750

Magenergie: 150 magů

## Dcera vody, vyšší

**Vyvolávací emoce:** pokora či sobectví

**Vlastnosti:** magie vody, psychické útoky, regenerace (3), strach, vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

**Rezistence:** iluze 80 %, magie země 50 %

**Imunity:** jedy, magie vody (každé kouzlo vodní magie seslané na ni jí vyléčí tolik životů, kolik stojí magů), neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění, zmatení

**Zranitelnost:** magie ohně (2)

Životaschop.: 15

Útočné číslo: (+5 + 13) = 18

Obranné číslo: (+8 + 8) = 16

Odolnost: 25

Velikost: C

Pohyblivost: 20/humanoid

Intelligence: 28

Charisma: 23

ZSM: 18

Zkušenost: 3 725

Magenergie: 600 magů

## Syn ohně

**Vyvolávací emoce:** láska či nenávisť

**Vlastnosti:** magie ohně, útoky na zbraně (pasivní - 2), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

**Rezistence:** iluze 25 %, neviditelnost 50 %, obyčejné zbraně (způsobují pouze poloviční zranění), zmatení 50 %

**Imunity:** jedy, magie ohně, paralýza, odsávání života, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění

**Zranitelnost:** magie vody (2), svěcená voda (2)

Životaschop.: 7

Útočné číslo: (+5 + 10) = 15

Obranné číslo: (+5 + 8) = 13

Odolnost: 23

Velikost: B

Pohyblivost: 20/humanoid

Intelligence: 10

Charisma: 9

ZSM: 17

Zkušenost: 750

Magenergie: 75 magů

## Syn ohně, vyšší

**Vyvolávací emoce:** láska či nenávisť

**Vlastnosti:** magie ohně, regenerace (3), slepota (oslnění, Odl ~ 4 ~ slepota na 1-6 kol / 7-12 kol), strach, útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní - 4), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

**Rezistence:** iluze 50 %, magie vzduchu 50 %

**Imunity:** jedy, magie ohně (každé ohnivě kouzlo seslané na něj mu vyléčí tolik životů, kolik stojí magů), neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění, zmatení

**Zranitelnost:** magie vody (2), svěcená voda (2)

Životaschop.: 15

Útočné číslo: (+7 + 15) = 22

Obranné číslo: (+6 + 10) = 16

Odolnost: 25

Velikost: C

Pohyblivost: 24/humanoid

Intelligence: 14

Charisma: 12

ZSM: 20

Zkušenost: 3 725

Magenergie: 200 magů

## Syn vzduchu

**Vyvolávací emoce:** radost či deprese

**Vlastnosti:** magie vzduchu, neviditelnost, rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 80 %, obyčejné zbraně (způsobují pouze

poloviční zranění), střelba 50 %, zmatení 50 %

**Imunity:** jedy, magie vzduchu, paralýza, odsávání života, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění

**Zranitelnost:** magie země (2)

Životaschop.: 7

Útočné číslo: (+2 + 8) = 10

Obranné číslo: (+9 + 4) = 13

Odolnost: 23

Velikost: B

Manév. schop.: 15

Pohyblivost: 24/okřídlenec

Intelligence: 18

Charisma: 16

ZSM: 16

Zkušenost: 750

Magenergie: 100 magů

## Syn vzduchu, vyšší

**Vyvolávací emoce:** radost či deprese

**Vlastnosti:** iluze, magie vzduchu, neviditelnost, regenerace (3), rychlost (trojnásobná), strach, vidění ve tmě (pravé), změna tvaru

**Rezistence:** magie vody 50 %

**Imunity:** iluze, jedy, magie vzduchu (každé kouzlo magie vzduchu seslané na něj mu vyléčí tolik životů, kolik stojí magů), neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, psychické útoky, slepota, strach, střelba, zkamenění, zmatení

**Zranitelnost:** magie země (2)

Životaschop.: 15

Útočné číslo: (+4 + 12) = 16

Obranné číslo: (+11 + 5) = 16

Odolnost: 25

Velikost: C

Manév. schop.: 18

Pohyblivost: 28/okřídlenec

Intelligence: 22

Charisma: 17

ZSM: 20

Zkušenost: 3 725

Magenergie: 400 magů

## Syn země

**Vyvolávací emoce:** strach či sebevědomí

**Vlastnosti:** magie země, vidění ve tmě (pravé), útoky na zbraně (pasivní - 2), změna tvaru

**Rezistence:** neviditelnost 50 %, obyčejné zbraně (způsobují pouze poloviční zranění), zmatení 50 %

**Imunity:** jedy, magie země, paralýza, odsávání života, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění

**Zranitelnost:** magie vzduchu (2)

Životaschop.: 7

Útočné číslo: (+7 + 8) = 15

Obranné číslo: (+1 + 12) = 13  
 Odolnost: 23  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 12/humanoid  
 Inteligence: 10  
 Charisma: 13  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 750  
 Magenergie: 75 magů

#### Syn země, vyšší

**Vývolávací emoce:** strach či sebevědomí  
**Vlastnosti:** magie země, regenerace (5), strach, útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní – 3), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru  
**Rezistence:** iluze 25 %, magie ohně 50 %  
**Imunity:** jedy, magie země (každé kouzlo magie země seslané na něj mu vyléčí tolik životů, kolik stojí magů), neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění, zmatení  
**Zranitelnost:** magie vzduchu (2)

Životaschop.: 15  
 Útočné číslo: (+10 + 12) = 22  
 Obranné číslo: (+2 + 14) = 16  
 Odolnost: 25  
 Velikost: C  
 Pohyblivost: 16/humanoid  
 Inteligence: 14  
 Charisma: 14  
 ZSM: 17  
 Zkušenost: 3 725  
 Magenergie: 200 magů

#### Epyra

**Vývolávací emoce:** nenávisť  
**Vlastnosti:** magie ohně, vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** obyčejné zbraně (způsobují pouze poloviční zranění)  
**Imunity:** jedy, magie ohně, slepota  
**Zranitelnost:** magie vody (2)

Životaschop.: 3  
 Útočné číslo: (+2 + 3/+1) = 5/+1 (tlama)  
 Obranné číslo: (+3 + 3) = 6  
 Odolnost: 16  
 Velikost: A  
 Pohyblivost: 18/plaz  
 Inteligence: 3  
 Charisma: 2  
 ZSM: 14 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
 Zkušenost: 80  
 Magenergie: 15 magů

#### Epyra, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** magie ohně, slepota (vyšlehnutí plamenů, Obr ~ 6 ~ nic /1-6 životů, slepota na 2–7 kol), teleportace (místní, neřízená), útoky na zbraně (pasivní – 2), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** magie vzduchu  
**Imunity:** jedy, obyčejné zbraně, magie ohně, slepota

Životaschop.: 5  
 Útočné číslo: (+3 + 4/+1) = 7/+1 (tlama)  
 Obranné číslo: (+4 + 4) = 8  
 Odolnost: 20  
 Velikost: A  
 Pohyblivost: 22/plaz  
 Inteligence: 5  
 Charisma: 4  
 ZSM: 16  
 Zkušenost: 220  
 Magenergie: 45 magů

#### Fénix

**Vývolávací emoce:** nenávisť  
**Vlastnosti:** dech (3 x denně oheň, 50 sáhů), magie ohně, rychlost (dvojnásobná), slepota (po 5 kolech boje každé kolo Odl ~ 6 ~ nic /slepota na 1-3 směny), vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** jedy 50 %, střelba 25 %, obyčejné zbraně (způsobují pouze poloviční zranění), psychické útoky 33 %, zmatení 50 %  
**Imunity:** magie ohně, odsávání života, paralýza, slepota, strach, zkamenění  
**Zranitelnost:** magie vody (3)

Životaschop.: 10  
 Útočné číslo: (+3 + 4/+2) = 7/+2 (drápy);  
 (+3 + 4/+1) = 7/+1 (zobák)  
 Obranné číslo: (+3 + 7) = 10  
 Odolnost: 21  
 Velikost: C  
 Manév. schop.: 11  
 Pohyblivost: 17/okřídlenec (ve vzduchu)  
 6/okřídlenec (na zemi)  
 Inteligence: 10  
 Charisma: 9  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 900  
 Magenergie: 60 magů

#### Fénix, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť  
**Vlastnosti:** dech (4 x denně oheň, 70 sáhů), magie ohně, rychlost (dvojnásobná), slepota (po 5 kolech boje každé kolo Odl ~ 8 ~ slepota na 1 směnu / trvalá slepota), útoky na zbraně (pasivní – 2), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 25 %, neviditelnost 25 %, střelba 75 %, obyčejné zbraně (způsobují pouze čtvrtinové zranění)  
**Imunity:** jedy, magie ohně, odsávání života, paralýza, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění, zmatení  
**Zranitelnost:** magie vody (2)

Životaschop.: 15  
 Útočné číslo: (+5 + 5/+2) = 10/+2 (drápy);  
 (+5 + 4/+1) = 9/+1 (zobák)  
 Obranné číslo: (+5 + 7) = 12  
 Odolnost: 22  
 Velikost: C  
 Manév. schop.: 14  
 Pohyblivost: 20/okřídlenec (ve vzduchu)  
 9/okřídlenec (na zemi)  
 Inteligence: 15  
 Charisma: 14  
 ZSM: 16  
 Zkušenost: 2 700  
 Magenergie: 150 magů

#### Fext

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** odsávání života (pasivní – 1), vidění ve tmě (pravé), zmatení  
**Rezistence:** paralýza 50 %, neviditelnost 50 %, zmatení 80 %  
**Imunity:** jed, obyčejné zbraně, odsávání života, prokletí, strach  
**Zranitelnost:** stříbrné zbraně (2)

Životaschop.: 7  
 Útočné číslo: (+4 + 9) = 13 (ruce) + odsávání života  
 Obranné číslo: (+7 + 3) = 10  
 Odolnost: 24  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 20/humanoid  
 Inteligence: 15  
 Charisma: 15  
 ZSM: 10  
 Zkušenost: 600  
 Magenergie: 30 magů

#### Fext, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** černá magie, odsávání života (pasivní – 1), strach, vidění ve tmě (pravé), zmatení  
**Rezistence:** černá magie, iluze, neviditelnost  
**Imunity:** jed, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, strach, zmatení  
**Zranitelnost:** stříbrné zbraně (2)

Životaschop.: 12  
 Útočné číslo: (+6 + 9) = 15 (ruce) + odsávání života



# Bestiář

Obranné číslo: (+9 + 3) = 12  
Odolnost: 26  
Velikost: B  
Pohyblivost: 24/humanoid  
Intelligence: 15  
Charisma: 15  
ZSM: 15  
Zkušenost: 1 500  
Magenergie: 60 magů

## Gorgona

**Vyvolávací emoce:** strach  
**Vlastnosti:** maskování (22), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (za šera)  
**Rezistence:** jedy 25 %  
**Imunity:** strach, zkamenění

Životaschop.: 4  
Útočné číslo: (+2 +3/+1) = 5/+1  
(pařáty);  
(+2 + 4/+1) = 6/+1  
(tlama)

Obranné číslo: (+2 + 3) = 5

Odolnost: 18  
Velikost: B  
Manév. schop.:10  
Pohyblivost: 7/humanoid (na zemi)  
12/okřídlenec  
(ve vzduchu)  
Intelligence: 10  
Charisma: 8  
ZSM: 13 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
Zkušenost: 130

## Gorgona, vyšší

**Vyvolávací emoce:** strach  
**Vlastnosti:** maskování (15), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé), útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní – 3)  
**Rezistence:** magie země 50 %, obyčejné zbraně (způsobují pouze poloviční zranění), prokletí 50 %  
**Imunity:** jedy, strach, zkamenění

Životaschop.: 10  
Útočné číslo: (+5 + 4/+3) = 9/+3  
(pařáty);  
(+5 + 5/+4) = 10/+4  
(tlama)

Obranné číslo: (+4 + 5) = 9

Odolnost: 23  
Velikost: B  
Manév. schop.:14  
Pohyblivost: 10/humanoid (na zemi),  
15/okřídlenec  
(ve vzduchu)  
Intelligence: 10  
Charisma: 13  
ZSM: 15  
Zkušenost: 1200

## Gryf

**Vyvolávací emoce:** radost  
**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná)  
**Rezistence:** magie vzduchu 50 %  
**Imunity:** paralýza, strach

Životaschop.: 5  
Útočné číslo: (+2 + 4/+2) = 6/+2  
(drápy);  
(+2 + 5/+1) = 7/+1  
(zobák)

Obranné číslo: (+5 + 2) = 7

Odolnost: 18  
Velikost: C  
Manév. schop.:17  
Pohyblivost: 21/okřídlenec  
(ve vzduchu)  
8/okřídlenec (na zemi)  
Intelligence: 14  
Charisma: 15  
ZSM: 13 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
Zkušenost: 190

## Gryf, vyšší

**Vyvolávací emoce:** radost  
**Vlastnosti:** magie vzduchu, rychlost (trojnásobná), útoky na brnění (3)  
**Rezistence:** magie vzduchu 75 %  
**Imunity:** neviditelnost, paralýza, slepota, strach

Životaschop.: 9  
Útočné číslo: (+4 + 5/+2) = 9/+2  
(drápy);  
(+4 + 6/+1) = 10/+1  
(zobák)

Obranné číslo: (+7 + 3) = 10

Odolnost: 19  
Velikost: C  
Manév. schop.:20  
Pohyblivost: 23/okřídlenec  
(ve vzduchu)  
12/okřídlenec (na zemi)  
Intelligence: 18  
Charisma: 20  
ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
Zkušenost: 430  
Magenergie: 45 magů

## Harpyje

**Vyvolávací emoce:** deprese  
**Vlastnosti:** paralýza (zpěv, Int ~ 8 ~ nic / zmámení), zmatení  
**Rezistence:** magie země 50 %  
**Imunity:** zmatení

Životaschop.: 4  
Útočné číslo: (+1 + 2/+1) = 3/+1  
(pařáty)

Obranné číslo: (+1 + 2) = 3

Odolnost: 14

Velikost: A  
Manév. schop: 7  
Pohyblivost: 5/humanoid (na zemi)  
12/okřídlenec  
(ve vzduchu)

Intelligence: 18  
Charisma: 10  
ZSM: 8  
Zkušenost: 80  
Magenergie: 25 magů

## Harpyje, vyšší

**Vyvolávací emoce:** deprese  
**Vlastnosti:** magie země, paralýza (zpěv, Int ~ 11 ~ nic / zmámení), zmatení  
**Rezistence:** iluze 25 %, magie vzduchu 25 %, magie země 80 %  
**Imunity:** neviditelnost, zmatení

Životaschop.: 9  
Útočné číslo: (+3 + 2/+1) = 5/+1  
(pařáty)

Obranné číslo: (+3 + 2) = 5

Odolnost: 14  
Velikost: A  
Manév. schop.: 9  
Pohyblivost: 10/humanoid (na zemi)  
16/okřídlenec  
(ve vzduchu)  
Intelligence: 20  
Charisma: 12  
ZSM: 10  
Zkušenost: 220  
Magenergie: 50

## Huama

**Vyvolávací emoce:** strach  
**Vlastnosti:** paralýza (Odl ~ 5 ~ nic / -2 na 1-10 kol), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (za šera)  
**Rezistence:** paralýza 80 %  
**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost

Životaschop.: 6  
Útočné číslo: (+3 + 3) = 6 (drápy) +  
paralýza;  
(+3 + 4/+3) = 7/+3  
(tlama) + paralýza

Obranné číslo: (+4 + 2) = 6

Odolnost: 15  
Velikost: B  
Pohyblivost: 17/šelma  
Charisma: 1  
ZSM: 21 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
Intelligence: 1  
Zkušenost: 530

## Huama, vyšší

**Vyvolávací emoce:** strach  
**Vlastnosti:** paralýza (Odl ~ 8 ~ -1 na 1-10 kol / -3 na 7-12 kol), regenerace



(1), rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** zmatení 25 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, paralýza

Životaschop.: 10

Útočné číslo:  $(+4 + 3) = 7$  (drápy) +  
paralýza;  
 $(+4 + 4/+4) = 8/+4$   
(tlama) + paralýza

Obranné číslo:  $(+6 + 2) = 8$

Odolnost: 18

Velikost: B

Pohyblivost: 20/šelma

Intelligence: 1

Charisma: 1

ZSM: 25 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 1 600

### Hydra, trojhlavá

**Vývolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 8 ~ nic / 16–26, trvání 2 kola / ihned), paralýza (pohled, Odl ~ 6 ~ nic / –3 na 7–12 kol), regenerace (1), rychlost (každá hlava má 1 útok za kolo), strach, vidění ve tmě (za šera)

**Rezistence:** magie země 67 %, prokletí 50 %, zmatení 25 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, paralýza, strach, zkamenění

Životaschop.: 7

Útočné číslo:  $(+3 + 3/+2) = 6/+2$   
(tlama) + jed

Obranné číslo:  $(+1 + 4) = 5$

Odolnost: 16

Velikost: C

Manév. schop.: 7

Pohyblivost: 15/vodní tvor

Intelligence: 5

Charisma: 3

ZSM: 37 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 350

Magenergie: 45 magů

### Hydra, devítihlavá

**Vývolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 11 ~ nic / 36–56, trvání 2 kola/ihned), maskování (15), paralýza (pohled, Odl ~ 8 ~ –2 na 8–13 kol / –5 po celý průběh boje), regenerace (3), rychlost (každá hlava má 1 útok za kolo), strach, vidění ve tmě (pravé), útoky na brnění (3)

**Rezistence:** magie vody 50 %, obyčejné zbraně (způsobují pouze poloviční zranění), psychické útoky 25 %, slepota 33 %

**Imunity:** iluze, jedy, magie země, neviditelnost, paralýza, prokletí, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 21

Útočné číslo:  $(+4 + 3/+2) = 7/+2$   
(tlama) + jed

Obranné číslo:  $(+2 + 5) = 7$

Odolnost: 18

Velikost: D

Manév. schop: 10

Pohyblivost: 12/vodní tvor

Intelligence: 8

Charisma: 3

ZSM: 40

Zkušenost: 3500

Magenergie: 60 magů

### Jednorožec

**Vývolávací emoce:** láska

**Vlastnosti:** bílá magie, rychlost (dvojnásobná), slepota (oslnění, Odl ~ 5 ~ slepota na 1–3 kol / 2–7 kol)

**Rezistence:** bílá magie 50 %, neviditelnost 67 %, strach 67 %, zmatení 67 %

**Imunity:** prokletí, slepota

Životaschop.: 6 + 3

Útočné číslo:  $(+3 + 4) = 7$  (kopyta);  
 $(+3 + 5) = 8$  (roh)

Obranné číslo:  $(+4 + 2) = 6$

Odolnost: 17

Velikost: B

Pohyblivost: 24/zvěř

Intelligence: 18

Charisma: 15

ZSM: 12

Zkušenost: 450

Magenergie: 50 magů

### Jednorožec, vyšší

**Vývolávací emoce:** láska

**Vlastnosti:** bílá magie, magie vzduchu, rychlost (trojnásobná), slepota (oslnění, Odl ~ 6 ~ slepota na 1–3 kol / 2–7 kol), teleportace (místní, řízená), zmatení

**Rezistence:** iluze 50 %, magie vzduchu 80 %, psychické útoky 80 %

**Imunity:** bílá magie, neviditelnost, prokletí, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 11 + 5

Útočné číslo:  $(+4 + 5) = 9$  (kopyta);  
 $(+4 + 7) = 11$  (roh)

Obranné číslo:  $(+6 + 2) = 8$

Odolnost: 19

Velikost: C

Pohyblivost: 26/zvěř

Intelligence: 22

Charisma: 19

ZSM: 17

Zkušenost: 1600

Magenergie: 250 magů

### Kentaur

**Vývolávací emoce:** láska či nenávisť

**Vlastnosti:** neviditelnost, rychlost (dvojnásobná, pouze při střelbě)

**Rezistence:** strach 50 %, zmatení 25 %

Životaschop.: 4 + 4

Útočné číslo:  $(+2 + 4) = 6$  (kopyta);  
+5 + dlouhý luk

Obranné číslo:  $(+5 + 2) = 7$

Odolnost: 14

Velikost: C

Pohyblivost: 20/zvěř

Intelligence: 16

Charisma: 15

ZSM: 10 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 230

### Kentaur, vyšší

**Vývolávací emoce:** láska či nenávisť

**Vlastnosti:** iluze, magie ohně, magie vzduchu, neviditelnost, psychické útoky, rychlost (dvojnásobná), zmatení

**Rezistence:** iluze 80 %, neviditelnost 67 %, psychické útoky 25 %

**Imunity:** strach, zmatení

Životaschop.: 8 + 6

Útočné číslo:  $(+4 + 4) = 8$  (kopyta);  
+7 + dlouhý luk

Obranné číslo:  $(+7 + 3) = 10$

Odolnost: 14

Velikost: C

Pohyblivost: 22/zvěř

Intelligence: 21

Charisma: 17

ZSM: 15

Zkušenost: 750

Magenergie: 100 magů

### Kostěj

**Vývolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 7 ~ nic / 3–18, trvání ihned / 1 kolo), paralýza (Odl ~ 5 ~ nic / –2 na 1–10 kol), prokletí, rychlost (dvojnásobná), strach, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 25 %, jedy 80 %, paralýza 80 %, neviditelnost 25 %, zmatení 67 %

**Imunity:** odsávání života, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 7 + 3

Útočné číslo:  $(+7 + 9/+4) = 16/+4$   
(černý meč)

+ jed, paralýza

Obranné číslo:  $(+5 + 6) = 11$

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 22/humanoid

Intelligence: 15

Charisma: 16

# Bestiář

ZSM: 16  
Zkušenost: 1 000  
Magenergie: 30 magů

## Kostěj, vyšší

**Vyvolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** černá magie, jed (Odl ~ 10 ~ nic / 33-48, trvání ihned / 1 kolo), odsávání života (aktivní - 1), paralýza (Odl ~ 8 ~ nic / -3 na 1 směnu), prokletí, rychlost (dvojnásobná), slepota (pohled, Chr ~ 6 ~ nic / slepota na 3-8 kol), strach, vidění ve tmě (pravé), zmatení

**Rezistence:** bílá magie 25 %, černá magie 50 %, psychické útoky 50 %

**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 13  
Útočné číslo: (+11 + 9/+4) = 20/+4 (černý meč)  
+ jed, paralýza

Obranné číslo: (+8 + 6) = 14

Odolnost: 28  
Velikost: C  
Pohyblivost: 28/humanoid  
Intelligence: 19  
Charisma: 18  
ZSM: 20  
Zkušenost: 3 500  
Magenergie: 75 magů

## Kraken

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** magie vody

**Rezistence:** magie vody 50 %

**Imunity:** strach

Životaschop.: 15  
Útočné číslo: (+9 + 7/+5) = 16/+5 (zuby);  
(+9 + 6/+3) = 15/+3 (ruce)

Obranné číslo: (+3 + 5) = 8

Odolnost: 23  
Velikost: D  
Manév. schop: 17  
Pohyblivost: 22/vodní tvor  
Intelligence: 6  
Charisma: 8  
ZSM: 12 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
Zkušenost: 1 300  
Magenergie: 50 magů

## Kraken, vyšší

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** magie vody, regenerace (7), strach

**Rezistence:** magie vody 67 %, neviditelnost 25 %

**Imunity:** strach, zmatení

Životaschop.: 25  
Útočné číslo: (+13 + 7/+5) = 20/+5 (zuby)  
(+13 + 6/+3) = 19/+3 (ruce)

Obranné číslo: (+5 + 10) = 15

Odolnost: 23  
Velikost: D  
Manév. schop: 21  
Pohyblivost: 25/vodní tvor  
Intelligence: 8  
Charisma: 10  
ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
Zkušenost: 6 500  
Magenergie: 150 magů

## Kyklop

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** paralýza (pohled, Chr ~ 9 ~ nic / -4 na 2-7 kol), vidění ve tmě (za šera), zmatení

**Rezistence:** jed 50 %, paralýza 75 %, strach 50 %, zmatení 25 %

**Imunity:** prokletí, slepota

Životaschop.: 8  
Útočné číslo: (+7 + 4) = 11 (ruce)  
Obranné číslo: (+3 + 3) = 6  
Odolnost: 21  
Velikost: C  
Pohyblivost: 16/humanoid  
Intelligence: 14  
Charisma: 12  
ZSM: 13 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
Zkušenost: 500  
Magenergie: 25 magů

## Kyklop, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** magie ohně, paralýza (pohled, Chr ~ 12 ~ nic / -4 na 2-12 kol), psychické útoky, regenerace (1), vidění ve tmě (pravé), zmatení

**Rezistence:** iluze 50 %, jedy 80 %, psychické útoky 50 %

**Imunity:** neviditelnost, paralýza, prokletí, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 14  
Útočné číslo: (+9 + 5) = 14 (ruce)  
Obranné číslo: (+4 + 3) = 7  
Odolnost: 23  
Velikost: D  
Pohyblivost: 19/humanoid  
Intelligence: 18  
Charisma: 15  
ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
Zkušenost: 1 500  
Magenergie: 50 magů

## Medúza

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** strach, vidění ve tmě (za šera), zkamenění (Chr ~ 12 ~ nic/zkamenění)

**Rezistence:** jedy 50 %, neviditelnost 25 %, paralýza 50 %, zmatení 25 %

**Imunity:** slepota, strach

Životaschop.: 5  
Útočné číslo: +2 + dlouhý luk;  
-1 + síla zbraně

Obranné číslo: (+2 + 1) = 3

Odolnost: 18  
Velikost: B  
Pohyblivost: 10/plaz  
Intelligence: 15  
Charisma: 14  
ZSM: 15  
Zkušenost: 250  
Magenergie: 30 magů

## Medúza, vyšší

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 7 ~ nic / 4-40, trvání 3 kola / ihned), strach, vidění ve tmě (pravé), strach, zkamenění (Chr ~ 14 ~ nic / zkamenění), zmatení

**Rezistence:** černá magie 50 %, psychické útoky 33 %

**Imunity:** jedy, neviditelnost, paralýza, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 10  
Útočné číslo: +4 + dlouhý luk + jed;  
0 + síla zbraně

Obranné číslo: (+4 + 1) = 5

Odolnost: 18  
Velikost: B  
Pohyblivost: 12/humanoid  
Intelligence: 18  
Charisma: 15  
ZSM: 17  
Zkušenost: 650  
Magenergie: 55 magů

## Minotaurus

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** regenerace (1), vidění ve tmě (za šera)

**Rezistence:** paralýza 75 %, zmatení 50 %

**Imunity:** strach

Životaschop.: 6 + 2  
Útočné číslo: (+6 + 3) = 9 (ruce);  
+6 + síla zbraně

Obranné číslo: (+3 + 3) = 6

Odolnost: 21  
Velikost: C  
Pohyblivost: 15/humanoid  
Intelligence: 13  
Charisma: 13  
ZSM: 10 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
Zkušenost: 250

**Minotaurus, vyšší****Vyvolávací emoce:** nenávisť**Vlastnosti:** regenerace (3), rychlost (dvojnásobná), strach, vidění ve tmě (pravé)**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 50 %, paralýza 75 %, psychické útoky 25 %**Imunity:** prokletí, strach, zmatení

Životaschop.: 11 + 8

Útočné číslo: (+9 + 5) = 14 (ruce);  
+9 + síla zbraně

Obranné číslo: (+5 + 4) = 9

Odolnost: 25

Velikost: C

Pohyblivost: 20/humanoid

Intelligence: 15

Charisma: 15

ZSM: 13

Zkušenost: 1 000

**Dvouhlavec****Vyvolávací emoce:** strach**Vlastnosti:** útoky na zbraně (5), vidění ve tmě (za šera)**Rezistence:** jedy 50 %, zmatení 75 %**Imunity:** strach

Životaschop.: 12 + 6

Útočné číslo: +6 + síla zbraně;  
(+6 + 4) = 10 (ruce)

Obranné číslo: (+1 + 4) = 5

Odolnost: 23

Velikost: D

Pohyblivost: 22/humanoid

Intelligence: 9

Charisma: 10

ZSM: 8 (nemůže vyvolávat  
mentální souboj)

Zkušenost: 550

**Trojhlavec****Vyvolávací emoce:** strach**Vlastnosti:** magie země, rychlost (dvojnásobná), útoky na zbraně (aktivní - 3), vidění ve tmě (za šera)**Rezistence:** jedy 80 %, obvyčejné zbraně (způsobují pouze třetinové zranění), zkamenění 50 %**Imunity:** prokletí, strach, zmatení

Životaschop.: 18

Útočné číslo: +8 + síla zbraně;  
(+8 + 6) = 14 (ruce)

Obranné číslo: (+2 + 5) = 7

Odolnost: 25

Velikost: D

Pohyblivost: 24/humanoid

Intelligence: 11

Charisma: 13

ZSM: 11 (nemůže vyvolávat  
mentální souboj)

Zkušenost: 1 200

Magenergie: 35 magů

**Mokřan****Vyvolávací emoce:** sobectví**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 5 ~ nic / 3-8, trvání 1 kolo / ihned), maskování (15), vidění ve tmě (za šera)**Rezistence:** jedy 80 %, paralýza 50 %**Imunity:** strach**Zranitelnost:** oheň (2), magie ohně (2)

Životaschop.: 5

Útočné číslo: (+4 + 3) = 7 (ruce) + jed

Obranné číslo: (0 + 3) = 3

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 16/humanoid

Intelligence: 3

Charisma: 2

ZSM: 15 (nemůže vyvolávat  
mentální souboj)

Zkušenost: 110

**Mokřan, vyšší****Vyvolávací emoce:** sobectví**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 7 ~ nic / 13-28, trvání 1 kolo / ihned), magie vody, maskování (10), regenerace (2), vidění ve tmě (za šera)**Rezistence:** magie vody 80 %, psychické útoky 25 %**Imunity:** jedy, paralýza, strach**Zranitelnost:** oheň (2), magie ohně (2)

Životaschop.: 8

Útočné číslo: (+5 + 4) = 9 (ruce) + jed

Obranné číslo: (+2 + 4) = 6

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 16/humanoid

Intelligence: 10

Charisma: 4

ZSM: 17

Zkušenost: 300

Magenergie: 30 magů

**Nepojmenovaný****Vlastnosti:** psychické útoky, neviditelnost (pravá), prokletí, strach, vidění ve tmě (pravé), zmatení**Rezistence:** magie ohně 50 %, magie vody 50 %, magie vzduchu 50 %, magie země 50 %**Imunity:** černá magie, iluze, jedy, neviditelnost, obvyčejné zbraně, odsávání magenergie, paralýza, prokletí, psychické útoky, slepota, strach, střelba, zkamenění a zmatení

Životaschop.: 5

Útočné číslo: psychické útoky

Obranné číslo: 20

Síla myslí: 32

Odolnost: 16

Velikost: B

Pohyblivost: 7/humanoid

Intelligence: 21

Charisma: 18

ZSM: 22

Zkušenost: 2 000

Magenergie: 250 magů

**Nepojmenovaný vyšší****Vlastnosti:** černá magie, iluze, psychické útoky, neviditelnost (pravá), prokletí, strach, vidění ve tmě (pravé), zmatení**Rezistence:** magie ohně 75 %, magie vody 75 %, magie vzduchu 75 %, magie země 75 %**Imunity:** černá magie, iluze, jedy, neviditelnost, obvyčejné zbraně, odsávání magenergie, paralýza, prokletí, psychické útoky, slepota, strach, střelba, zkamenění a zmatení

Životaschop.: 10

Útočné číslo: černá magie,  
psychické útoky

Obranné číslo: 25

Odolnost: 20

Velikost: C

Pohyblivost: 10/humanoid

Intelligence: 25

Charisma: 21

ZSM: 29

Zkušenost: 8 500

Magenergie: 500 magů

**Nevidění****Vyvolávací emoce:** strach

Vše ostatní je stejné jako v pravidlech.

**Pegas****Vyvolávací emoce:** radost**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná)**Rezistence:** psychické útoky 33 %**Imunity:** strach, zmatení

Životaschop.: 5

Útočné číslo: (+2 + 4) = 6 (kopyta)

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6

Odolnost: 16

Velikost: C

Manév. schop.: 18

Pohyblivost: 21/okřídlenec  
(ve vzduchu)  
15/zvěř (na zemi)

Intelligence: 18

Charisma: 14

ZSM: 10 (nemůže vyvolávat  
mentální souboj)

Zkušenost: 150

**Pegas, vyšší****Vyvolávací emoce:** radost**Vlastnosti:** rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě (za šera)

# Bestiář

**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 67 %, psychické útoky 67 %

**Imunity:** slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 8 + 5

Útočné číslo: (+4 + 6) = 10 (kopyta)

Obranné číslo: (+7 + 1) = 8

Síla myslí: 22

Odolnost: 16

Velikost: C

Manév. schop.: 19

Pohyblivost: 23/okřídlenec

(ve vzduchu)

18/zvěř (na zemi)

Intelligence: 19

Charisma: 16

ZSM: 15

Zkušenost: 500

## Pekelný pes

**Vývolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** dech (3 x denně oheň, 10 sáhů), magie ohně, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** jedy 50 %, slepota 67 %

**Imunity:** magie ohně

Životaschop.: 6

Útočné číslo: (+2 + 3/+1) = 5/+1 (drápy);

(+2 + 5/+2) = 7/+2 (tlama)

Obranné číslo: (+3 + 2) = 5

Odolnost: 16

Velikost: B

Pohyblivost: 18/šelma

Intelligence: 4

Charisma: 3

ZSM: 14

Zkušenost: 170

Magenergie: 20 magů

## Pekelný pes, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** dech (5 x denně oheň, 20 sáhů), jed (Odl ~ 6 ~ nic / 2-12, trvání 3 kola / ihned), magie ohně, slepota (zá-  
sah dechem, Odl ~ 6 ~ nic / slepota na 3-8 kol), strach, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** paralýza 25 %, prokletí 25 %

**Imunity:** jedy, magie ohně, slepota

Životaschop.: 9 + 5

Útočné číslo: (+4 + 4/+1) = 8/+1 (drápy);

(+4 + 6/+2) = 10/+2 (tlama) + jed

Obranné číslo: (+4 + 3) = 7

Odolnost: 18

Velikost: C

Pohyblivost: 20/šelma

Intelligence: 7

Charisma: 8

ZSM: 15

Zkušenost: 520

Magenergie: 45 magů

## Přízrak

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** odsávání života (pasivní - 1), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** zmatení 50 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 5

Útočné číslo: 8 (neubírá životy) +  
odsávání života

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6

Odolnost: 25

Velikost: B

Pohyblivost: 17/humanoid

Intelligence: 15

Charisma: 13

ZSM: 13

Zkušenost: 260

## Přízrak, vyšší

**Vývolávací emoce:** nenávisť + strach

**Vlastnosti:** černá magie, odsávání života (pasivní - 2), paralýza (Odl ~ 9 ~ nic / -4 po zbytek boje), prokletí, strach, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** černá magie 50 %, iluze 50 %, neviditelnost 33 %

**Imunity:** jedy, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 9

Útočné číslo: 12 (neubírá životy)  
+ paralýza

+ odsávání života

Obranné číslo: (+7 + 1) = 8

Odolnost: 25

Velikost: B

Pohyblivost: 20/humanoid

Intelligence: 18

Charisma: 15

ZSM: 15

Zkušenost: 900

Magenergie: 40 magů

## Sfinga

**Vývolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** prokletí, rychlost (dvojnásobná), strach

**Rezistence:** neviditelnost 25 %, obyčejné zbraně (způsobují pouze dvoutřetinové zranění), psychické útoky 50 %

**Imunity:** prokletí, strach

Životaschop.: 8

Útočné číslo: (+5 + 4/+2) =

9/+2 (pařáty)

Obranné číslo: (+3 + 4) = 7

Odolnost: 15

Velikost: C

Manév. schop.: 13

Pohyblivost: 15/okřídlenec

(ve vzduchu)

10/okřídlenec (na zemi)

Intelligence: 20

Charisma: 23

ZSM: 22

Zkušenost: 600

Magenergie: 30 magů

## Sfinga, vyšší

**Vývolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** iluze, magie země, prokletí, rychlost (dvojnásobná), strach

**Rezistence:** iluze 50 %, psychické útoky 75 %, zmatení 50 %

**Imunity:** neviditelnost, obyčejné zbraně, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 13

Útočné číslo: (+6 + 6/+2) =

12/+2 (pařáty)

Obranné číslo: (+4 + 5) = 9

Odolnost: 18

Velikost: D

Manév. schop.: 16

Pohyblivost: 16/okřídlenec

(ve vzduchu)

10/okřídlenec (na zemi)

Intelligence: 23

Charisma: 25

ZSM: 26

Zkušenost: 1 450

Magenergie: 50 magů

## Silinga

**Vývolávací emoce:** radost

**Vlastnosti:** bílá magie, magie vzduchu

**Rezistence:** neviditelnost 80 %, bílá magie 80 %, magie vzduchu 50 %

Životaschop.: 3

Útočné číslo: pouze kouzla

Obranné číslo: (+7 + 1) = 8

Odolnost: 7

Velikost: A

Manév. schop.: 17

Pohyblivost: 18/okřídlenec

Intelligence: 24

Charisma: 24

ZSM: 15 (nemůže vyvolávat

mentální souboj)

Zkušenost: 80

Magenergie: 150 magů

## Silinga, vyšší

**Vývolávací emoce:** radost

**Vlastnosti:** bílá magie, magie vzduchu, magie ohně, iluze

**Rezistence:** iluze 80 %, magie ohně 50 %, magie vzduchu 80 %

**Imunity:** bílá magie, neviditelnost

Životaschop.: 5

Útočné číslo: pouze kouzla

Obranné číslo: (+9 + 1) = 10

Odolnost: 9



Velikost: A  
 Manév. schop.: 19  
 Pohyblivost: 22/okřídlenec  
 Intelligence: 26  
 Charisma: 26  
 ZSM: 20  
 Zkušenost: 200  
 Magenergie: 400 magů

**Smrtka**

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** černá magie, nekromancie, odsávání života (aktivní - 1), prokletí, vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** neviditelnost 80 %, obyčejné zbraně (způsobují pouze poloviční zranění), zkamenění 67 %, zmatení 80 %  
**Imunity:** jedy, odsávání života, prokletí, slepota, strach  
**Zranitelnost:** bílá magie (2), kouzelné zbraně (2), svččená voda (2)  
 Životaschop.: 10  
 Útočné číslo: (+4 + 12) = 16 (ruce) + odsávání života

Obranné číslo: (+5 + 7) = 12  
 Odolnost: 25  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 20/humanoid  
 Intelligence: 23  
 Charisma: 25  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 1 500  
 Magenergie: 60 magů

**Smrtka, vyšší**

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** černá magie, magie ohně, nekromancie, odsávání života (aktivní - 2), prokletí, strach, vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** černá magie 67 %, iluze 50 %, obyčejné zbraně (způsobují pouze čtvrtinové zranění), psychické útoky 80 %  
**Imunity:** jedy, neviditelnost, odsávání života, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení  
**Zranitelnost:** svččená voda (2)

Životaschop.: 14  
 Útočné číslo: (+6 + 12) = 18 (ruce) + odsávání života  
 Obranné číslo: (+7 + 7) = 14  
 Odolnost: 25  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 23/humanoid  
 Intelligence: 25  
 Charisma: 27  
 ZSM: 18  
 Zkušenost: 6 000  
 Magenergie: 200 magů

**Spektra**

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** odsávání života (pasivní -1), paralýza (Odl ~ 9 ~ nic / -2 na 3-8 kol), strach, vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** iluze 67 %, neviditelnost 80 %, obyčejné zbraně (způsobí pouze poloviční zranění), zmatení 50 %  
**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění  
**Zranitelnost:** magie vzduchu (2), svččená voda (2)  
 Životaschop.: 8  
 Útočné číslo: 14 (neubírá životy) + paralýza + odsávání života  
 Obranné číslo: (+5 + 5) = 10  
 Odolnost: 25  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 18/humanoid  
 Intelligence: 18  
 Charisma: 15  
 ZSM: 15  
 Zkušenost: 1 150

**Spektra, vyšší**

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** černá magie, odsávání života (aktivní - 2), paralýza (Odl ~ 12 ~ nic / -4 na 6-16 kol), prokletí, strach, vidění ve tmě (pravé)  
**Rezistence:** černá magie 50 %, iluze 80 %, svččená voda (způsobuje pouze poloviční zranění)  
**Imunity:** jedy, kouzelné zbraně (bez demona proti nemrtvým nebo myšlenkovým bytostem), neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 12  
 Útočné číslo: 16 (neubírá životy) + paralýza + odsávání životů  
 Obranné číslo: (+6 + 6) = 12  
 Odolnost: 25  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 22/humanoid  
 Intelligence: 21  
 Charisma: 19  
 ZSM: 22  
 Zkušenost: 2 950  
 Magenergie: 80 magů

**Stín**

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** maskování (ve tmě, 0), odsávání života (pasivní - 1), vidění ve tmě (pravé), změna tvaru  
**Rezistence:** neviditelnost 67 %, obyčejné zbraně (způsobují pouze poloviční zranění), zmatení 20 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 6  
 Útočné číslo: 7 (neubírá životy) + odsávání života  
 Obranné číslo: (+6 + 1) = 7  
 Odolnost: 23  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 15/humanoid  
 Intelligence: 15  
 Charisma: 10  
 ZSM: 10 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
 Zkušenost: 320

**Stín, vyšší**

**Vyvolávací emoce:** nenávisť + strach  
**Vlastnosti:** černá magie, maskování (ve tmě, -5), odsávání života (pasivní - 2), strach, vidění ve tmě (pravé), změna tvaru  
**Rezistence:** iluze 20 %, neviditelnost 80 %  
**Imunity:** jedy, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení  
 Životaschop.: 11  
 Útočné číslo: 11 (neubírá životy) + odsávání života  
 Obranné číslo: (+8 + 1) = 9  
 Odolnost: 23  
 Velikost: C  
 Pohyblivost: 18/humanoid  
 Intelligence: 18  
 Charisma: 14  
 ZSM: 13  
 Zkušenost: 1 300  
 Magenergie: 80 magů

**Striga**

**Vyvolávací emoce:** sobectví  
**Vlastnosti:** vidění ve tmě (za šera)  
**Rezistence:** prokletí 80 %  
**Imunity:** strach  
**Zranitelnost:** kouzelné stříbrné zbraně (2)  
 Životaschop.: 6  
 Útočné číslo: (+3 + 4/+5) = 7/+5 (pařáty); (+3 + 5/+2) = 8/+2 (zuby)  
 Obranné číslo: (+5 + 3) = 8  
 Odolnost: 14  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 18/humanoid  
 Intelligence: 7  
 Charisma: 3  
 ZSM: 16 (nemůže vyvolávat mentální souboj)  
 Zkušenost: 250

# Bestiář

## Striga, vyšší

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná), strach, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** jedy 50 %, paralýza 67 %

**Imunity:** prokletí, strach

Životaschop.: 9

Útočné číslo:  $(+4 + 4/+5) = 8/+5$  (pařáty);  
 $(+4 + 6/+2) = 10/+2$  (zuby)

Obranné číslo:  $(+8 + 3) = 11$

Odolnost: 17

Velikost: B

Pohyblivost: 22/humanoid

Intelligence: 10

Charisma: 9

ZSM: 18 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 700

Magenergei: 30 magů

## Trigon

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** paralýza (bodliny, Odl ~ 7 ~ nic/-5 na 2-7 kol), rychlost (dvojnásobná)

**Rezistence:** paralýza 50 %

**Imunity:** jedy, strach

Životaschop.: 5

Útočné číslo:  $(+2 + 3/+6) = 5/+6$  (bodliny) + paralýza

Obranné číslo:  $(+5 + 3) = 8$

Odolnost: 17

Velikost: A

Pohyblivost: 20/zvíře

Intelligence: 1

Charisma: 1

ZSM: 18 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 280

## Trigon, vyšší

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** paralýza (bodliny, Odl ~ 9 ~ nic / -5 na 9-14 kol), regenerace (2), rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě (za šera)

**Rezistence:** zmatení 25 %

**Imunity:** jedy, paralýza, slepota, strach

Životaschop.: 7

Útočné číslo:  $(+4 + 3/+6) = 7/+6$  (bodliny) + paralýza

Obranné číslo:  $(+7 + 3) = 10$

Odolnost: 17

Velikost: A

Pohyblivost: 24/zvíře

Intelligence: 3

Charisma: 3

ZSM: 20 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 760

## Troll

**Vyvolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** regenerace (3)

**Rezistence:** zmatení 25 %

**Imunity:** strach

Životaschop.: 4 + 3

Útočné číslo:  $(+4 + 3) = 7$  (ruce);  
+4 + síla zbraně

Obranné číslo:  $(+2 + 3) = 5$

Odolnost: 15

Velikost: C

Pohyblivost: 15/humanoid

Intelligence: 7

Charisma: 6

ZSM: 18 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 150

## Troll, vyšší

**Vyvolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** regenerace (5), rychlost (dvojnásobná)

**Rezistence:** psychické útoky 25 %, zmatení 50 %

**Imunity:** strach

Životaschop.: 8 + 6

Útočné číslo:  $(+6 + 4, 4) = 10, 10$  (ruce);  
+6 + síla zbraně

Obranné číslo:  $(+4 + 4) = 8$

Odolnost: 18

Velikost: C

Pohyblivost: 20/humanoid

Intelligence: 10

Charisma: 8

ZSM: 20

Zkušenost: 500

## Vyverna

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná), strach, vidění ve tmě (za šera)

**Rezistence:** jedy 50 %, obvyčejné zbraně (způsobují pouze poloviční zranění), paralýza 25 %, zkamenění 50 %

**Imunity:** magie ohně, prokletí, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 18

Útočné číslo:  $(+10 + 8/+2) = 18/+2$  (pařáty);  
 $(+10 + 11/+2) = 25/+2$  (tlama);

$(+10 + 10/+2) = 20/+2$  (ocas)

Obranné číslo:  $(+2 + 13) = 15$

Odolnost: 21

Velikost: E

Manév. schop.: 8

Pohyblivost: 10/drak (na zemi),  
13/drak (ve vzduchu)

Intelligence: 10

Charisma: 12

ZSM: 5 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 6 000

Magenergei: 60 magů

## Vyverna, vyšší

**Vyvolávací emoce:** nenávisť

**Vlastnosti:** dech (3 x denně oheň, 80 sáhů), magie ohně, rychlost (trojnásobná), strach, vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** magie vzduchu 33 %, magie země 33 %, neviditelnost 33 %, obvyčejné zbraně (způsobují pouze čtvrtinové zranění), paralýza 50 %, psychické útoky 33 %

**Imunity:** jedy, magie ohně, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 25

Útočné číslo:  $(+13 + 10/+2) = 23/+2$  (pařáty);  
 $(+13 + 13/+2) = 26/+2$  (tlama);  
 $(+13 + 12/+2) = 25/+2$  (ocas)

Obranné číslo:  $(+5 + 15) = 20$

Odolnost: 25

Velikost: E

Manév. schop.: 14

Pohyblivost: 10/drak (na zemi),  
15/drak (ve vzduchu)

Intelligence: 15

Charisma: 13

ZSM: 8

Zkušenost: 40 000

Magenergei: 150 magů

## Zlobr

**Vyvolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** útoky na brnění (3), útoky na zbraně (pasivní - 10)

**Rezistence:** jedy 50 %, magie země 50 %, obvyčejné zbraně (způsobují pouze dvoutřetinové zranění)

**Imunity:** odsávání života, strach, střelba

Životaschop.: 6 + 2

Útočné číslo:  $(+5 + 3) = 8$  (ruce)

Obranné číslo:  $(0 + 4) = 4$

Odolnost: 20

Velikost: C

Pohyblivost: 12/humanoid

Intelligence: 6

Charisma: 5

ZSM: 11 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 200

## Zlobr, vyšší

**Vyvolávací emoce:** strach

**Vlastnosti:** regenerace (1), útoky na brnění (5), útoky na zbraně (pasivní - 15)

**Rezistence:** obyčejné zbraně (způsobují jen poloviční zranění), paralýza 25 %, prokletí 25 %, zmatení 50 %

**Imunity:** jedy, magie země, odsávání života, strach, střelba

Životaschop.: 10 + 5

Útočné číslo: (+7 + 4) = 11 (ruce);

Obranné číslo: (+1 + 6) = 7

Odolnost: 23

Velikost: D

Pohyblivost: 15/humanoid

Intelligence: 9

Charisma: 9

ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 500

## Inteligentní rasy

V této skupině budou zastoupeny všichni tvorové, kteří dokážou myslet, komunikovat, učit se a jež doporučujeme spíše než jako nestvůry hrát jako cizí postavy. Tyto rasy nejsou určené k hraní vlastních postav. Každá rasa bude popsána podle univerzálního vzoru, kde budou uvedeny základní vlastnosti jedinců daného druhu.

Vlastnosti jedinců dané rasy dosahují různých hodnot, které se nebudou příliš lišit od průměru. Pouze za výjimečných okolností, v závislosti na vrozených vlohách či naopak postižení nebo tehdy, projde-li daný jedinec patřičným výcvikem, může se hodnota vlastnosti přiblížit k minimální či maximální hranici, nikdy je však trvale nepřekročí (výjimku mohou představovat některé zázraky bohů, příp. působení magie či některé schopnosti myšlenkových bytostí).

Životy jedince budou stanoveny součtem výsledků hodů na příslušných kostkách, přičemž ke každému hodu se přičte bonus či postih za odolnost, stejně jako tomu je při tvorbě vlastních postav. Počet hodů závisí na tom, jakou úroveň cizí postava v dané specializaci má.

Další věc, která je u rasy důležitá, představuje její odlišnost oproti normálním lidem. Mezi zvláštní schopnosti ras patří například ultrasluch, telepatie či vidění ve tmě. Popisy některých vlastností naleznete v části Bestiáře o myšlenkových bytostech.

Jelikož jsou jedinci popisovaných ras inteligentní, můžeme některé jejich členy zařadit pod nějaké povolání. Může jít o klasické povolání určené pro vlastní postavy nebo speciální funkce typické pro danou rasu. Nejobvyklejší pak budou uvedeny v kolonce s nejčastějšími

specializacemi. Členové rasy se specializací budou dosahovat u příslušných vlastností nadprůměrných hodnot.

Dále jsou uvedeny typické či naopak výjimečné dovednosti v rámci jednotlivých specializací. Patří sem nejčastěji používaná kouzla, předměty plus jiné speciální vědomosti s danou funkcí spojené. Na úrovni vyspělosti rasy závisí, jaké zbraně a zbroje bude používat, zde bude uvedena nejoblíbenější zbraň a zbroj používaná tímto druhem.

Na konci následuje stručný volný popis, který v případě potřeby navazuje v herních termínech na hlavní text.

V této části jsou také popsáni draci, lykantropové a skřeti, kteří sice nejsou rasami v pravém slova smyslu, ale patří mezi inteligentní tvory.

### Goblini

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	12	15	18
Obratnost	14	17	20
Odolnost:	15	18	21
Intelligence	2	6	10
Charisma	2	5	8

Životy: k8

Pohyblivost rasy: 9

Zvláštní schopnosti rasy: vidění ve tmě (za šera)

Nejčastější specializace: válečník, šaman  
Zvláštní schopnosti specialistů: Pokud útočí v přesile na téhož protivníka, získávají bonus +1 k hodu na útok za každého svého spolubojovníka.

Nejčastější používané zbraně a zbroje: kamenné a dřevěné kyje a oštěpy

Popis: viz Hlavní modul.

### Hyassa

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	12	15	18
Obratnost	11	15	20
Odolnost:	15	18	21
Intelligence	5	8	11
Charisma	3	6	9

Životy: k8

Pohyblivost rasy: 11

Zvláštní schopnosti rasy: plavání, pohyb bažinou (bonus +2 k pohyblivosti v tomto terénu)

Nejčastější specializace: válečník, hraničář

Zvláštní schopnosti specialistů: žádné

Nejčastější používané zbraně a zbroje: kamenné a kostěné zbraně, železné pouze zřídka

Popis: viz Dálavy – Zelené bažiny.

### Kadaři

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	19	23	27
Obratnost	13	17	21
Odolnost:	18	21	24
Intelligence	3	7	10
Charisma	2	5	8

Životy: k6

Pohyblivost rasy: 5

Zvláštní schopnosti rasy: vidění ve tmě (za šera), ultrasluch

Nejčastější specializace: válečník,

Zvláštní schopnosti specialistů: žádné

Nejčastější používané zbraně a zbroje: okované těžké kyje

Popis: viz Dálavy – Athor.

### Obři

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	20	23	26
Obratnost	9	13	17
Odolnost:	17	20	23
Intelligence	2	6	10
Charisma	2	5	9

Životy: k10

Pohyblivost rasy: 11

Zvláštní schopnosti rasy: žádné

Nejčastější specializace: válečník

Zvláštní schopnosti specialistů: Bonus 15 % k pravděpodobnosti úspěchu při zastrahování.

Nejčastější používané zbraně a zbroje: těžké kyje, kožené zbroje

Popis: viz Dálavy – Torské pahorky.

### Sseta

Charakteristiky:	min.	prům.	max.
Síla	12	15	18
Obratnost	13	16	19
Odolnost:	15	18	21
Intelligence	2	6	10
Charisma	11	15	19

Životy: k6+1

Pohyblivost rasy: 12

Zvláštní schopnosti rasy: plavání, pohyb bažinou (bonus +2 k pohyblivosti v tomto terénu), maskování (15)

Nejčastější specializace: hraničář, šaman  
Zvláštní schopnosti specialistů: Zejména šamani znají zlomky starých arvedanských vědomostí.

Nejčastější používané zbraně a zbroje: kovové zbraně, kožené zbroje.

Popis: viz Dálavy – Zelené bažiny.

## Draci

Draci na Asterionu vznikají působením tvárnosti z příslušníků různých ras. Dobří draci mohou podle libosti měnit svou podobu z původní na dračí a naopak. Rychlost přeměny je jedno kolo a týká se i věcí, které má drak u sebe. Draci mají některé vlastnosti, které jsou shodné s vlastnostmi myšlenkových bytostí, avšak mezi myšlenkové bytosti nepatří.

### Drak bílý

**Vlastnosti:** bílá magie, dech (6 x denně jakýkoli, 200 sáhů), magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, odsávání magenergie, psychické útoky, regenerace (10), rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (3), útoky na zbraně (pasivní – 5), změna tvaru

**Rezistence:** černá magie 33 %, střelba 80 %

**Imunity:** bílá magie, iluze, jedy, magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání magenergie, odsávání života, paralýza, prokletí, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění a zmatení

Životaschop.: 40  
Útočné číslo: (+15 + 10/+5) = 25/+5 (pařáty);  
(+15 + 20/+10) = 35/+10 (tlama)

Obranné číslo: (+15 + 20) = 35  
Odolnost: 36  
Velikost: E  
Manév. schop.: 20  
Pohyblivost: 20/drak (na zemi)  
25/drak (ve vzduchu)  
Intelligence: 35  
Charisma: 29  
ZSM: 40  
Zkušenost: 500 000  
Magenergie: 1 000 magů

### Drak černý

**Vlastnosti:** černá magie, dech (6 x denně jakýkoli, 200 sáhů), magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, prokletí, psychické útoky, regenerace (8), rychlost (dvojnásobná), slepota (zásah dechem, Odl ~ 9 ~ slepota na 1–6 dní / trvalá slepota), strach, útoky na brnění (3), útoky na zbraně (pasivní – 4), zmatení, změna tvaru

**Rezistence:** bílá magie 33 %, střelba 60 %

**Imunity:** černá magie, iluze, jedy, magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání magenergie, odsávání živo-

ta, paralýza, prokletí, psychické útoky, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 40  
Útočné číslo: (+15 + 10/+5) = 25/+5 (pařáty);  
(+15 + 20/+10) = 35/+10 (tlama)

Obranné číslo: (+15 + 20) = 35  
Odolnost: 36  
Velikost: E  
Manév. schop.: 19  
Pohyblivost: 20/drak (na zemi)  
25/drak (ve vzduchu)

Intelligence: 35  
Charisma: 27  
ZSM: 40  
Zkušenost: 500 000  
Magenergie: 1000 magů

### Drak červený – dobrý

**Vlastnosti:** dech (5 x denně oheň, 150 sáhů), magie ohně, psychické útoky, útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní – 3), změna tvaru

**Rezistence:** iluze 20 %, jedy 50 %, magie vzduchu 33 %, magie země 33 %, neviditelnost 80 %, obyčejné zbraně (zásah bere jen polovinu životů), odsávání života 80 %, slepota 50 %, střelba 50 %

**Imunity:** magie ohně, paralýza, prokletí, psychické útoky, strach, zkamenění a zmatení

Životaschop.: 30  
Útočné číslo: (+13 + 10/+2) = 23/+2 (pařáty);  
(+13 + 13/+2) = 26/+2 (tlama)

Obranné číslo: (+5 + 15) = 20  
Odolnost: 35  
Velikost: E  
Manév. schop.: 17  
Pohyblivost: 12/drak (na zemi)  
18/drak (ve vzduchu)

Intelligence: 18  
Charisma: 20  
ZSM: 18  
Zkušenost: 150 000  
Magenergie: 400 magů

### Drak červený – zlý

**Vlastnosti:** dech (5 x denně oheň, 120 sáhů), magie ohně, prokletí, psychické útoky, strach, slepota (po zásahu dechem, Odl ~ 7 ~ nic /slepota na 1–6 dní), útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní – 3), změna tvaru

**Rezistence:** jedy 50 %, magie vzduchu 33 %, magie země 33 %, obyčejné zbraně (zraňují jen za polovinu životů), odsávání života 50 %, slepota 67 %, střelba 50 %

**Imunity:** magie ohně, paralýza, prokletí, psychické útoky, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 25  
Útočné číslo: (+10 + 10/+5) = 20/+5 (pařáty);  
(+10 + 13/+7) = 23/+7 (tlama)

Obranné číslo: (+1 + 15) = 16  
Odolnost: 35  
Velikost: E  
Manév. schop.: 17  
Pohyblivost: 12/drak (na zemi)  
18/drak (ve vzduchu)

Intelligence: 12  
Charisma: 13  
ZSM: 18  
Zkušenost: 120 000  
Magenergie: 200 magů

### Drak modrý – dobrý

**Vlastnosti:** dech (5 x denně žhavý vzduch, 100 sáhů), magie vzduchu, psychické útoky, rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní – 2), změna tvaru

**Rezistence:** iluze 40 %, jedy 50 %, magie ohně 33 %, magie vody 33 %, obyčejné zbraně (zásah bere jen polovinu životů), odsávání života 80 %, slepota 50 %, střelba 50 %

**Imunity:** magie vzduchu, neviditelnost, paralýza, prokletí, psychické útoky, strach, zkamenění a zmatení

Životaschop.: 27  
Útočné číslo: (+10 + 10/+2) = 20/+2 (pařáty);  
(+10 + 13/+2) = 23/+2 (tlama)

Obranné číslo: (+10 + 15) = 25  
Odolnost: 35  
Velikost: E  
Manév. schop.: 18  
Pohyblivost: 15/drak (na zemi)  
22/drak (ve vzduchu)

Intelligence: 22  
Charisma: 20  
ZSM: 22  
Zkušenost: 150 000  
Magenergie: 600 magů

### Drak modrý – zlý

**Vlastnosti:** dech (5 x denně žhavý vzduch, 80 sáhů) magie vzduchu, prokletí, psychické útoky, rychlost (dvojnásobná), strach, útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní – 2), změna tvaru

**Rezistence:** jedy 50 %, magie ohně 33 %, magie vody 33 %, neviditelnost 50 %, obyčejné zbraně (zásah bere jen



polovinu životů), odsávání života 50 %, slepota 67 %, střelba 50 %

**Imunity:** magie vzduchu, paralýza, prokletí, psychické útoky, strach, zkamenění a zmatení

Životaschop.: 22

Útočné číslo: (+7 + 10/+3) = 17/+3  
(pařáty);  
(+7 + 13/+4) = 20/+4  
(tlama)

Obranné číslo: (+6 + 15) = 21

Odolnost: 35

Velikost: E

Manév. schop.: 18

Pohyblivost: 15/drak (na zemi)  
22/drak (ve vzduchu)

Intelligence: 18

Charisma: 17

ZSM: 22

Zkušenost: 120 000

Magenergie: 400 magů

## Drak zelený – dobrý

**Vlastnosti:** dech (5 × denně uspávací plyn – stínové zranění, 120 sáhů), magie země, psychické útoky, regenerace (5), útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní – 2), změna tvaru

**Rezistence:** jedy 67 %, magie ohně 33 %, magie vody 33 %, neviditelnost 50 %, obyčejné zbraně (zásah bere jen polovinu životů), odsávání života 80 %, slepota 50 %, střelba 50 %

**Imunity:** magie země, paralýza, prokletí, psychické útoky, strach, zkamenění a zmatení

Životaschop.: 32

Útočné číslo: (+12 + 14/+2) = 26/+2  
(pařáty);  
(+12 + 16/+2) = 28/+2  
(tlama)

Obranné číslo: (+3 + 20) = 23

Odolnost: 35

Velikost: E

Manév. schop.: 15

Pohyblivost: 10/drak (na zemi)  
15/drak (ve vzduchu)

Intelligence: 20

Charisma: 18

ZSM: 20

Zkušenost: 150 000

Magenergie: 500 magů

## Drak zelený – zlý

**Vlastnosti:** dech (5 × denně otravný plyn, 100 sáhů), magie země, prokletí, psychické útoky, regenerace (4), strach, útoky na brnění (2), útoky na zbraně (pasivní – 2), změna tvaru

**Rezistence:** jedy 50 %, magie ohně 33 %, magie vody 33 %, neviditelnost

50 %, obyčejné zbraně (zásah bere jen polovinu životů), odsávání života 50 %, slepota 67 %, střelba 50 %

**Imunity:** magie země, paralýza, prokletí, psychické útoky, strach, zkamenění a zmatení

Životaschop.: 27

Útočné číslo: (+9 + 14/+3) = 23/+3  
(pařáty);  
(+9 + 16/+4) = 25/+4  
(tlama)

Obranné číslo: (0 + 20) = 20

Odolnost: 35

Velikost: E

Manév. schop.: 15

Pohyblivost: 10/drak (na zemi)  
15/drak (ve vzduchu)

Intelligence: 14

Charisma: 15

ZSM: 20

Zkušenost: 120 000

Magenergie: 250 magů

## Drak žlutý – dobrý

**Vlastnosti:** dech (5 × denně horká pára, 80 sáhů), iluze, magie vody, psychické útoky, útoky na brnění (1), útoky na zbraně (pasivní – 3), změna tvaru

**Rezistence:** jedy 50 %, magie vzduchu 67 %, magie země 67 %, obyčejné zbraně (zásah bere jen polovinu životů), odsávání života 80 %, slepota 50 %, střelba 50 %

**Imunity:** iluze, magie vody, neviditelnost, paralýza, prokletí, psychické útoky, strach, zkamenění a zmatení

Životaschop.: 25

Útočné číslo: (+9 + 10/+2) = 19/+2  
(pařáty);  
(+9 + 13/+2) = 22/+2  
(tlama)

Obranné číslo: (+7 + 15) = 22

Odolnost: 35

Velikost: E

Manév. schop.: 17

Pohyblivost: 12/drak (na zemi),  
18/drak (ve vzduchu)

Intelligence: 24

Charisma: 22

ZSM: 24

Zkušenost: 150 000

Magenergie: 800 magů

## Drak žlutý – zlý

**Vlastnosti:** dech (5 × denně horká pára, 60 sáhů), iluze, magie vody, prokletí, psychické útoky, strach, útoky na brnění (1), útoky na zbraně (pasivní – 3), změna tvaru

**Rezistence:** jedy 50 %, magie vzduchu 50 %, magie země 50 %, obyčejné zbra-

ně (zásah bere jen polovinu životů), odsávání života 20 %, slepota 50 %, střelba 50 %

**Imunity:** iluze, magie vody, neviditelnost, paralýza, prokletí, psychické útoky, strach, zkamenění a zmatení

Životaschop.: 20

Útočné číslo: (+6 + 10/+2) = 16/+2  
(pařáty);  
(+6 + 13/+2) = 19/+2  
(tlama)

Obranné číslo: (+4 + 15) = 19

Odolnost: 35

Velikost: E

Manév. schop.: 17

Pohyblivost: 12/drak (na zemi)  
18/drak (ve vzduchu)

Intelligence: 18

Charisma: 16

ZSM: 24

Zkušenost: 120 000

Magenergie: 500 magů

## Lykantropové

Lykantropie je nemoc, která se přenáší dvěma způsoby. O prvním z nich se neví téměř nic, o druhém už několik lidí něco tuší. Hlavní příčinou lykantropie je keř, zvaný vlčí spár, který roste v okolí Vlčí hůrky. Ostré trny tohoto keře jsou duté a obsahují čirou tekutinu. Pokud se trn ulomí a tekutina vnikne do rány, zasažený onemocní lykantropií. Sám se pak stane šířitelem této nemoci a druhý způsob jejího přenosu je právě nákaza po kousnutí lykantropem. Ze začátku se nemocný člověk mění ve vlka jen za svitu měsíce v úplňku a v této fázi se dá ještě snadno léčit. Později ovšem přichází proměna ve vlka s každým západem slunce a zpět do lidské podoby se člověk mění až s úsvitem. Nakonec, v poslední fázi, je vlkodlak uvězněn ve vlčím těle nadobro. Ještě ve druhé fázi lze průběh nemoci zvrátit, ale případ uzdravení vlkodlaka v třetí fázi není znám.

Vlkodlaci žijí ve skupinách na Pláni vlků poblíž městečka Trniště. Zde napadají každého, kdo tudy projíždí v noci. Místní obyvatelé si stále myslí, že jde o obyčejné vlky a jen málo z nich tuší, že by to mohlo být jinak. Po smrti se lykantropové promění zpět do své lidské podoby.

Jiní lykantropové než vlkodlaci se na Asterionu nevyskytují.

Lidé, postižení lykantropií, se fyzicky ve své lidské podobě nijak neliší od stavu před onemocněním. Při přeměně ve vlka však získají nové bojové charakteristiky, které u obyčejného vlkodlaka odpovídají

# Bestiář

hodnotám uvedeným v pravidlech. Také zůstává v platnosti způsob šíření a léčby (spolu se silou a nebezpečností pasti) lykantropie vlkodlaky.

## Vlíčí podoba – Stříbrosrstý vlkodlak

Životaschop.: 9 + 3  
Útočné číslo: (+4 + 6/+3) = 10/+3  
Obranné číslo: (+4 + 6) = 10  
Odolnost: 15  
Velikost: C  
Zranitelnost: lykantrop  
Pohyblivost: 17/šelma  
Vytrvalost: 18/šelma  
Intelligence: 7  
Poklady: nic  
Zkušenost: 700

## Skřeti

Skřeti za normálních okolností vznikají přeměnou z normálního člověka či zástupce jiné rasy, jak je uvedeno v kapitole o Řádu světa. V pravidlech se to promítne tak, že se jim všechny vlastnosti zvednou o 2 stupně. Schopnosti i počet životů se jim počítají, jako by byli o úroveň výš. PJ by měl se skřety nakládat spíše jako s cizími postavami než jako s nestvůrami.

## Přírodní bytosti

### Červ z Mlčící pláně

Životaschop.: 20  
Útočné číslo: (+7 + 8/+12) = 15/+12 (zuby)  
Obranné číslo: (-2 + 10) = 8  
Odolnost: 10  
Velikost: D  
Bojovnost: 11  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 13/hmyz  
Vytrvalost: 25/hmyz  
Intelligence: 0  
Poklady: nic  
Zkušenost: 3225

Červi žijící v písčité půdě Mlčící pláně mají článkované tělo žluté až žlutohnědé barvy. Jejich přední strana se pozná podle kruhového ústního otvoru osázeného podél celého vnitřního obvodu dlouhými a poměrně ostrými kosticemi. Červi dorůstají běžně délky okolo pěti metrů, ale je možno narazit i na větší exempláře. Většinu dne i noci tráví brázděním písečných plání těsně pod jejich povrchem a hledáním něčeho k snědku. Pokud je vedro i pro ně příliš úmorné, zavrtají se hluboko do země a tam pak odpočívají.

Orientují se podle zvuků a chvění, které způsobují živočišné pohyby se po povrchu. Jsou věčně hladoví a zaútočí na kohokoli, kdo se objeví v jejich teritoriu. Výjimku tvoří pouze jedinci jejich vlastního druhu. Protože se pohybují pod povrchem, oběť si vůbec nemusí blížícího se červa všimnout. Pro zkušené oko ale není problém spatřit rychle se přibližující malou hromádku písku.

### Enwengo

Životaschop.: 1  
Útočné číslo: (-1 + 2) = 1 (tlama) + zvl.  
Obranné číslo: (+4 + 1) = 5  
Odolnost: 6  
Velikost: A  
Bojovnost: 5  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 10/šelma  
Vytrvalost: 9/šelma  
Intelligence: 1  
Poklady: kůže za 5 zl  
Zkušenost: 20

Menší příbuzný intawy, vzhledem k určitým schopnostem podobný spíše tchoři. Největší jedinci měří kolem jednoho metru i s ocasem, kožešinu mají ale žlutou s hnědými skvrnami. Lépe se hodí jako mimikry do jejich přirozeného prostředí, do džungle. Žijí hlavně v Džungli padlých stromů, několik párků se ale najde i v Divočině. Na rozdíl od intaw, které žijí osamoceně a partnera si hledají jen v době páření, jsou enwengové více společenská, téměř rodinné typy. Mláďata s rodiči zůstávají až do doby, než opět vyvedou mladé. Enwengo se živí převážně malými savci nebo ptáky v džungli.

**Zvláštní útok:** Bez ochrany elfů by se dalo očekávat, že kožich enwenga bude zdobit límeček každého trochu zámožnějšího šlechtice z Almendoru. Je ale nanejvýš pravděpodobné, že by úspěšný lovec jen těžko hledal kupce. Enwengo je totiž schopen v nejvyšší nouzi na útočníka vystříknout ze žláz u řitního otvoru proud mimořádně smradlavé tekutiny, obdobně jako tchoř. Ber to jako útok se silou 5, přičemž obránce si nepočítá ani kvalitu zbroje, ani obranu zbraně. Pokud o této schopnosti zatím nevěděl, má navíc postih -1. Pokud je útok úspěšný, neodebírá životy, ale zasažená postava si hází na past Odl ~ 7 ~ -1 k ÚČ a OČ na 1k6 kol / -2 k ÚČ a OČ na 3k6 kol. Pižmo totiž zapáchá natolik, že postavu postihne dočasná nevolnost, než si zvykne. Kdo je pižmem zasažen potřeť či více, má k hodu proti pasti bonus +2. To ale

není vše. Postavě klesne díky zápachu na 10+1k10 dnů charisma na stupeň 3 (pokud už je 3 nebo nižší, nic se neděje). Smradu se může postava pokoušet zbavit jednou denně, je to past Int nebo Obr (podle toho, co je vyšší) ~ 11 ~ nezbaví se / zbaví se.

### Fungon

Životaschop.: 7  
Útočné číslo: (+2 + 1/+2) = 3/+2 (tlama)  
Obranné číslo: (-2 + 8) = 6  
Odolnost: 16  
Velikost: C  
Bojovnost: 5  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 10/zvíře  
Vytrvalost: 15/zvíře  
Intelligence: 1  
Poklady: 10/0  
Zkušenost: 150

Je to všežravec žijící v podzemí. Mohutné, poměrně ploché tělo, se pohybuje po čtyřech krátkých, ale silných končetinách, hlava je umístěna dostatečně nízko k tomu, aby s ní fungon mohl čenichat blízko u země. Na čenichu má dvě velké nozdry, na vrchu hlavy jsou dlouhé slechy, jež může otáčet do libovolného směru. Oči jsou zakrnělé důsledkem života v naprosté tmě. V obrovské tlamě má toto zvíře ploché zuby, sloužící na rozměňování potravy, ale naprosto se nehodící k lovu. Barva jeho tuhé kůže je šedohnědá až tmavě šedá. V temných koutech Podzemní říše se orientuje jednak čichem, ale především výborným sluchem.

Žije samotářsky na takových místech v podzemí, kde nemá nouzi o potravu. Sežere, na co přijde, od mechů a lišejníků, přes různé druhy trav, až po více či méně čerstvé mršiny.

### Gorhas

Životaschop.: 1 život  
Útočné číslo: zvl.  
Obranné číslo: zvl.  
Odolnost: 5  
Velikost: A0  
Bojovnost: 12  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 16/vodní tvor  
Manév. schop.: 18  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 20

Jedná se o dravé ryby, vyznačující se extrémní žravostí. Za několik desítek vteřin jsou schopny ohlodat na kost libovolné zvíře nebo člověka, který si nedá

pozor a vstoupí do vody, kde tyto bestie žijí. Gorhas dorůstají délky patnácti až dvacet centimetrů a jejich šupiny mají namodralou barvu. Zuby mají ostré jako břitvy a jsou jimi schopné vykrajovat z oběti pěkné kusy masa.

Vyskytují se ve vodách Dravého potoka a Sloní řeky. Žijí v hejnech o několika desítkách jedinců a na kořist se vrhají společně. Jejich útok je velmi prudký a většinou veden na nechráněné části těla.

**Zvláštní útok:** Gorhas útočí vždy v hejnu 20 až 50 jedinců. Toto hejno se bere jako tvor s útočným číslem 15/+5 a obranou 1. Při jednom úderu lze vyřadit více gorhas jen tehdy, je-li hod na útok alespoň o 4 větší než je potřeba.

## Intawa

Životaschop.: 2  
 Útočné číslo:  $(+1 + 4) = 5$  (drápy);  
 $(-1 + 3) = 2$  (tlama)  
 Obranné číslo:  $(+4 + 2) = 6$   
 Odolnost: 9  
 Velikost: B  
 Bojovnost: 7  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 16/šelma  
 Vytrvalost: 12/šelma  
 Inteligence: 1  
 Poklady: kůže za 40 zl  
 Zkušenost: 45

Životaschop.: 3  
 Útočné číslo:  $(+2 + 4) = 6$  (drápy);  
 $(0 + 3) = 3$  (tlama)  
 Obranné číslo:  $(+4 + 2) = 6$   
 Odolnost: 10  
 Velikost: C  
 Bojovnost: 8  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 16/šelma  
 Vytrvalost: 12/šelma  
 Inteligence: 1  
 Poklady: kůže za 40 zl  
 Zkušenost: 60

Šelma podobná rosomákovi či větší lasičce. Dorůstá až do velikosti přes jeden metr, má krátké silné nohy zakončené ostrými zahnutými drápy, které z ní činí nebezpečného lovce. Hustá srst mívá hnědou až černou barvu, jsou známé i žlutě žíhané exempláře. Vzhledem k její velké rychlosti a mrštnosti je obtížné ji zasáhnout. Je velice učenlivá a proto ji elfí hraničáři začali používat jako typického společníka namísto psů, kteří se na Taře běžně nevyskytují.

Intawy žijí převážně ve Zlatém a Červeném lese, občas se vyskytnou i v Lese padajících stínů. Jejich kožešina je velmi ceněná pro svou vzdušnost, takže s ní

hejskové mohou dělat parádu i v teplém klimatu na Taře. Obzvláště je ceněna mezi hevreny, kteří ji považují za jednu z nejhodnotnějších trofejí. Na lovce totiž nečekají jen obtíže při stopování, chytání pastí či při samotném boji. Temní elfové z lesa si intaw velmi váží a každý, kdo se na toto zvíře opováží vztáhnout ruku či zbraň, musí počítat s hněvem lesního lidu.

Uvedené parametry udávají hodnoty vlastností pro intawu, která patří elfímu hraničáři. Pokud si hráč vybere za postavu temného elfa hraničáře, pocházejícího z Červeného nebo Zlatého lesa, může ho provázet intawa místo psa. Platí stejná pravidla pro psy jako v základních pravidlech, ale intawy se nedělí na různé rasy a šance na získání se mění ze 40 % na 20 %. Druhá sada parametrů jsou hodnoty pro intawu, kterou hraničář má alespoň pět úrovní, viz PPP. Obdobné hodnoty použije i PJ, pokud bude tvořit intawu pro lov.

## Jabiru

Životaschop.: 1  
 Útočné číslo:  $(-1 + 2/+1) = 1/+1$   
 (zobák)  
 Obranné číslo:  $(+1 + 1) = 2$   
 Odolnost: 8  
 Velikost: B  
 Bojovnost: 4  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 10/okřídlenec  
 (ve vzduchu)  
 6/okřídlenec (na zemi)  
 Manév. schop.: 11  
 Vytrvalost: 10/okřídlenec  
 Inteligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 10

Pták podobný našemu čápovi, vysoký něco mále přes metr. Jeho peří má hnědou barvu, stejně jako dlouhý zobák, kterým si vyhledává v bahně potravu. Obývá mokřady podél Královské řeky. Hnízda si staví na ostrůvcích vynořujících se z bahnitě vody. Svá mláďata hájí velmi urputně, ale jinak není člověku nebezpečný.

## Krakatice

Životaschop.: 20  
 Útočné číslo:  $(+4 + 4/-2) = 8/-2$   
 (první útok),  
 $(+4 + 8) = 12$  (škrcení)  
 Obranné číslo:  $(-1 + 5) = 4$   
 Odolnost: 9  
 Velikost: D  
 Bojovnost: 11

Zranitelnost: zvíře, ale G jen olejem  
 Pohyblivost: 25/vodní tvor  
 Manév. schop.: 9  
 Inteligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 845

Krakatice patří do skupiny hlavonožců. Jejich hlava má tvar mírně se zužujícího kužele, který ke konci přechází v jakousi špici. Na spodu hlavy jsou posazeny velké oči a místo úst má něco, co nejlépe připomíná nestvůrný zobák. Dole pak vyrůstá osm dlouhých chapadel, posázených přísavkami. Tato chapadla disponují značnou silou a když už jednou drží kořist, je malá pravděpodobnost, že jim unikne. Kromě tvaru hlavy se liší od chobotnic ještě tím, že mají navíc dva tenké biče délky téměř dvakrát větší, než ostatní chapadla. Na konci se biče rozšiřují v oválné plochy posázené ostrými kruhovými výrůstky. Celé tělo krakatic je tvořeno měkkou hmotou a kromě zobáku neobsahuje žádné další kosti. Proto se mohou protáhnout i otvorem mnohem užším, než jsou ony samy. Krakatice mohou dorůstat délky i okolo patnácti metrů.

Tyto bestie žijí většinou hluboko v mořích a jen zřídka se stává, že by zaútočily na loď, nebo se vůbec ukázaly poblíž hladiny. V nezáviděníhodné situaci se však ocitli obyvatelé Albirea poté, co z malých chobotniček, uniklých do kanalizace v přístavní čtvrti, vyrostly obhludné krakatice, které za noci vylézají na lov v okolí mola.

K útoku krakatice používá své biče. Těmi se snaží oběť přitáhnout k ostatním chapadlům a když se jí to podaří, zesílí stisk a začne ji škrtit. Pokud se obhludě podaří dostat svůj úlovek až k zobáku, bez problému ji může přestříhnout napůl.

**Zvláštní útok:** Pokud se krakatice cítí ohrožena, vypustí do okolí černou tekutinu, která útočníky na chvíli oslepí. V nastalé tmě se pak pokusí co nejrychleji uprchnout.

## Krokodýl

Životaschop.: 6  
 Útočné číslo:  $(+4 + 5/+1) = 9/+1$   
 Obranné číslo:  $(0 + 5) = 5$   
 Odolnost: 18  
 Velikost: C  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 12/plaz (na suchu)  
 10/plaz (ve vodě)  
 Manév. schop.: 10



# Bestiář

Vytrvalost: 25/plaz  
Intelligence: 1  
Poklady: 30/0  
Zkušenost: 185

Na Asterionu žije několik druhů krokodýlů různých velikostí i barvy kůže, podle toho, ve které oblasti se vyskytují. Čísla zde uvedená patří typickému exempláři z jejich středu.

## Leopard

Životaschop.: 8  
Útočné číslo:  $(+3 + 4) = 7$  (drápy) +  
 $(+3 + 5/+4) = 8/+4$   
(tlama)  
Obranné číslo:  $(+3 + 2) = 5$   
Odolnost: 14  
Velikost: B  
Bojovnost: 8  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 15/šelma  
Vytrvalost: 9/šelma  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 415

Jedná se o velkou kočkovitou šelmu, která může dorůst až dvoumetrové délky. Kožich leoparda má žlutooranžovou barvu a je posetý nepravidelnými černými skvrnami a kroužky. Leopard je vynikající běžec na krátké tratě a na svou kořist se vrhá dlouhým skokem. Pak do ní zaboří své ostré drápy a snaží se ji povalit na zem, kde jí překousne vaz. Leopard může v jednom kole zaútočit drápy i kousnutím, ale pouze na jednu postavu.

Tato šelma žije v kraji zvaném Divočina a také v severních Zelanských vrších. v divočině se jeho kořistí nejčastěji stávají antilopy či gazely, na vrchovině loví některé druhy jelenů, ale občas zaútočí i na stáda dobytka. Člověka napadne jen málokdy.

## Mamba zelená

Životaschop.: 2 + 1  
Útočné číslo:  $(+1 + 5) = 6 +$  zvl.  
Obranné číslo:  $(+6 + 1) = 7$   
Odolnost: 6  
Velikost: B  
Bojovnost: 11  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 22/plaz  
Vytrvalost: 5/plaz  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 200

Velmi nebezpečný had, jeden z mála, který může zaútočit na člověka i tehdy, když se necítí ohrožen. Dorůstá délky až dvou metrů a její šupiny mají světle zelenou barvu, proto je jen velmi špatně viditelná v korunách stromů, kde se většinou zdržuje. Její jed je velmi prudký a působí během krátké doby.

Mamby žijí v korunách stromů Tabitských vrchů. Jejich potravou jsou drobní hlodavci zde žijící.

**Zvláštní útok:** Jed s nebezpečností 7 a silou 4–40/smrt, trvání ihned/2 kola.

## Márhaty

Životaschop.: 12  
Útočné číslo:  $(+8 + 7/+2) = 15/+2$   
Obranné číslo:  $(+2 + 5) = 7$   
Odolnost: 20  
Velikost: D  
Bojovnost: 11  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 30/vodní tvor (ve vodě)  
8/okřídlenec  
(ve vzduchu)  
Manév. schop.: 16 (ve vodě)  
8 (ve vzduchu)  
Vytrvalost: 15/okřídlenec (při letu)  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 1400

Popis tohoto mořského hada naleznete v hlavním textu v pasáži o Vnitřním moři.

## Medvěd krátkosrstý

Životaschop.: 5 + 4  
Útočné číslo:  $(+4 + 3/+1) = 7/+1$   
(drápy) +  
 $(+4 + 4/+1) = 8/+1$   
(tlama)  
Obranné číslo:  $(+0 + 4) = 4$   
Odolnost: 16  
Velikost: C  
Bojovnost: 8  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 14/šelma  
Vytrvalost: 12/šelma  
Intelligence: 1  
Poklady: 20/0  
Zkušenost: 200

Je daleko menší než jeho příbuzný, medvěd tarský, a má hustou kožešinu šedohnědé barvy. Povahy je klidné a mírné, ale pokud je napaden nebo vyprovokován, dovede se urputně bránit. Může v jednom kole zaútočit drápy i kousnutím, ale pouze na jednu postavu.

Medvěd krátkosrstý obývá níže položené oblasti Zelanských vrchů.

## Medvěd tarský

Životaschop.: 9  
Útočné číslo:  $(+5 + 4/+1) = 9/+1$   
(drápy) +  
 $(+5 + 6/+1) = 11/+1$   
(tlama)  
Obranné číslo:  $(+1 + 4) = 5$   
Odolnost: 18  
Velikost: C  
Bojovnost: 10  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 13/šelma  
Vytrvalost: 15/šelma  
Intelligence: 1  
Poklady: 150/5  
Zkušenost: 550

Tarský medvěd je šelma, která může dorůst délky i přes dva a půl metru. Jeho kožich má tmavě hnědou barvu a je vyhledávaným artiklem ve vyšších kruzích. Ovšem získat jej není žádná legrace. Tato šelma má řadu vlastností, které ji činí nepříjemným protivníkem. Jednak jsou to ostré drápy a obrovská síla v předních tlapách, dále pak rychlost a vytrvalost, díky které dokáže uštvat i leckterého koně. V čelistech má neuvěřitelnou sílu a dokáže klusat i s jelenem v tlamě. Je neuvěřitelně houževnatý a jen těžce se mu zasazuje smrtelná rána. Medvěd tarský může v jednom kole zaútočit drápy i kousnutím, ale pouze na jednu postavu. Při prvním útoku s rozběhem má bonus +4 na útok tlapami. Zároveň se protivníka snaží srazit k zemi (past Sil+Odl ~ 14 ~ nic/sražení). Sražená postava nemůže 1–5 kol vstát, bojovat ani kouzlit.

Medvědi žijí v jeskyních systémech Obří trhliny poblíž Královské řeky. Živí se převážně rybami z Královské řeky, občas ale dokáží ulovit i slabého mustanga na Trhlinové pláni.

## Papoušci kene

### Jeden kene

Životaschop.: 1–2 životy  
Útočné číslo:  $(+1 + 1) = 2$  (zobák)  
Obranné číslo:  $(+3 + 1) = 4$   
Odolnost: 6  
Velikost: A  
Bojovnost: 2  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 2/okřídlenec (na zemi)  
18/okřídlenec  
(ve vzduchu)  
Vytrvalost: 9/okřídlenec  
Manév. schop.: 17  
Intelligence: 1  
Poklady: peří za 1 st, živý za 1 zl  
Zkušenost: 2



*Hejno*

Životaschop.: 20–50 životů

Útočné číslo: zvl.

Obranné číslo: zvl.

Bojovnost: 10

Zranitelnost: B,C,D,H,I,J,L (zvl),  
G,K (normálně)Pohyblivost: 2/okřídlenec (na zemi)  
18/okřídlenec  
(ve vzduchu)

Vytrvalost: 9/okřídlenec

Manév. schop.: 13

Zkušenost: 150–250

V džungli a lesích, podél jejich hranic a občas i jinde žije na Taře mnoho druhů papoušků. Liší se od sebe ve velikosti, zbarvení, oblíbené potravě a mnoha dalších drobnostech. Jsou loveni pro své peří nebo pro pobavení zámožných obyvatel Lendoru a Tary. Papoušci kene ale nejsou tak snadnou kořistí jako ostatní druhy. Přestože nepohrdnou ani mnoha ovocnými plody, které jim džungle poskytuje, hlavní součástí jejich stravy je maso. Jsou známy i případy, kdy se větší hejno sneslo na tygra a celého ho roztrhalo. Lidí se papoušci nikterak nebojí.

Vyskytují se v hejnech po 20 až 50 kusech. Jsou necelého půl sáhu velcí, mají zeleně zbarvené peří, červenou či růžovou hlavu a silný, zahnutý zoban, kterým dokážou prokousnout nebo rozdrtit i mimořádně pevné předměty.

**Zvláštní útok:** Papoušci kene útočí jako hejno. Pokud je jedinec od hejna oddělen, skrývá se a snaží se co nejdříve hejno najít. Útočné číslo hejna je 7/+1, pokud má obránce holou kůži, přičte se k ÚČ ještě +2 (z toho důvodu mají domorodci z kene téměř panickou hrůzu). Hejno může najednou útočit až na 3 postavy. Obrana také funguje jinak. OČ je sice poměrně malé, pouze 2, ale je těžké zasáhnout několik papoušků najednou. Jakýkoliv zásah vyřadí z boje vždy přesně jednoho papouška (a sebe tak hejno 1 život; počet životů hejna je roven počtu papoušků v něm). Při jednom úderu lze vyřadit více papoušků jen tehdy, je-li hod na útok alespoň o 8 větší než je potřeba. Např. padlo-li kene na obranu 3 (OČ 2 + 1 na kostce), útočník musí mít na útok alespoň 11, aby zabil dva papoušky a připravil tak hejno o dva životy, alespoň 19, aby zabil papoušky tři, atd. Papoušci mají obavy z většího ohně (žádná pochodeň apod.). Nejspolehlivějším prostředkem na zahánění kene je ale pižmo enwenga (viz výše). Tento zápach část papoušků zcela ochromí a zbytek co nejrychleji prchá

pryč. Enwengo větak jsou jedni z mála přirozených nepřátel papoušků kene.

**Potkan obří**

Životaschop.: 2 + 2

Útočné číslo: (+1 + 2) = 3 (zuby)

Obranné číslo: (+1 + 1) = 2

Odolnost: 8

Velikost: B

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 12/šelma

Vytrvalost: 10/šelma

Intelligence: 2

Poklady: 100/0

Zkušenost: 15

Tito hlodavci mohou s ocasem dosahovat délky až dvou metrů. Jsou značně žraví a napadnou všechno, co je k jídlu. Tedy i dobrodruhy. Na rozdíl od krys jsou poměrně inteligentní a nepodnikají žádné sebevražedné útoky typu jeden potkan na několik dobře vyzbrojených rytířů. Zaútočí pouze tehdy, když mají velkou šanci na úspěch.

Žijí ve skupinkách o několika jedincích v podzemí nebo kanalizaci velkých měst. Například v podzemí města Albirea jich přebývá opravdu hodně a obchodníkům způsobují nemalé škody. Umí se totiž prohrabat nebo prokousat do skladů potravin a úplně je vyplenit.

**Ropucha královská**

Životaschop.: 1

Útočné číslo: zvl.

Obranné číslo: (+2 + 1) = 3

Odolnost: 15

Velikost: A

Bojovnost: 5

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 14/plaz

Vytrvalost: 12/plaz

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 30

Už na první pohled se liší od ostatních druhů žab svou nápadností. Ropucha královská je jen asi čtyři centimetry dlouhá, její hrbolatá kůže má černou barvu, na které je množství jasně oranžových skvrn. Tímto zbarvením, působícím v zeleném travnatém porostu jako písek na oko, dává jasně najevo svou výjimečnost. Hrbolky na její kůži totiž vylučují značně jedovatou látku, kterou se ropucha chrání před možnými predátory. Její jed je nebezpečný i pro člověka a je znám i ne jeden případ úmrtí lidí, kteří vzali královskou ropuchu do ruky.

Tato žába žije v oblasti jižně od Tabitských vrchů, kde se nachází vlhká,

trávou porostlá zem zvaná Tabitská vřesoviště. Loví zde hmyz a protože si je dobře vědoma své nebezpečnosti a také toho, že v okolí nemá přirozené nepřátele, nesnaží se nijak skrývat. Setkání s ní tedy není nijak vzácné, o to je však nebezpečnější.

**Zvláštní útok:** Jed, který vylučuje povrchem těla, způsobuje při dotyku s nechráněnou pokožkou bolestivé popálení. Jeho nebezpečnost je 6, síla 2–12/11–30, trvání ihned / 4 kola.

**Slimák obří**

Životaschop.: 4

Útočné číslo: (+2 + 5/–3) = 7/–3  
+ zvl.

Obranné číslo: (–4 + 0) = 0

Odolnost: 4

Velikost: B

Bojovnost: 3

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 1/plaz

Vytrvalost: 10/plaz

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 55

Jedná se o plže, kteří se přizpůsobili životu v temných podzemních chodbách a kanálech. Dorůstají velikosti jednoho až půldruhého metru, jejich měkké tělo má tmavou hnědozelenou barvu. Pohybují se po slizu, který vylučují spodní stranou svého těla a stejně jako obyčejní slimáci nejsou schopni vyvinout vyšší rychlost. Tento nedostatek kompenzují tím, že loví na dálku. Svými ústy vyplivují zvláštní látku, která se na oběť přilepí a začne ji pomalu rozleptávat. Zároveň také zpomalí všechny její pohyby. V podzemí, kde je stále tma, se orientují díky orgánům citlivým na teplo, které mají umístěny na tyčinkách na hlavě. Proto vyhledávají hlavně teplokrevné živočichy, které po usmrcení kyselinou pomalu požívají.

Jsou to samotáři, zdržující se v podzemních chodbách na různých místech obou kontinentů. Nesnášejí zimu, proto na ně v chladnějších podnebných pásech nenarazíte. Nestavějí si žádné brlohy, prostě se jenom toulají podzemím a loví. **Zvláštní útok:** Díky své malé rychlosti, pomalým reakcím a měkkému tělu jsou poměrně snadno zranitelní, ovšem smrtící zbraní je jejich schopnost plivat kyselinu na všechno, co vyzáruje teplo a pohybuje se po okolí. Zásahy slimáků jsou velmi přesné a účinky kyseliny skutečně nepříjemné. Nejenže okamžitě rozleptává všechny kovové předměty a na živé tkáni působí bolestivé zranění,

ale ještě navíc částečně paralyzuje pohyby zasaženého (útočit pak může pouze každé druhé kolo). Tento útok se počítá jako zranění navíc k úspěšnému zásahu o hodnotě 3–8 životů.

## Sliz

Životaschop.: 3 za 1 čtvereční sáh  
Útočné číslo: 5 (padání) + zvl.  
Obranné číslo: 0  
Odolnost: 17  
Velikost: B  
Bojovnost: 10  
Zranitelnost: G,J,K  
Pohyblivost: 2/plaz  
Intelligence: 0  
Poklady: 3000/0  
Zkušenost: 25 za čtvereční sáh

Sliz, který žije v podzemí některých aserionských měst, je obdobou zeleného hlenu z PPZ.

**Zvláštní útok:** Je totožný se zvláštním útokem zeleného hlenu.

## Tor desetirohý

Životaschop.: 4  
Útočné číslo:  $(+2 + 3) = 5$  (parohy)  
Obranné číslo:  $(+2 + 1) = 3$   
Odolnost: 12  
Velikost: C  
Bojovnost: 3  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 18/zvěř  
Vytrvalost: 16/zvěř  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 35  
Ochočení: 6  
Váha: 2 400 + 1k10×200  
Jídlo: 24 + 1k10×2 čenů /  
5h + 1k10×2s  
Ostatní: vydělání kůže – 300 +  
1k10×25mn / +2h  
paroží – 120 +  
1k10×5mn / +3s

Tor je jeden z druhů jelena, který žije v oblasti Torských pahorků. Jelen dorůstá délky okolo jednoho a půl metru, jeho srst má hnědou barvu. Samci nosí po většinu roku na hlavě mohutné paroží. Tor je oblíbenou kořistí zdejších lovců a jelikož první osadníci přežívali hlavně díky výběrnému masu této vysoké zvěře, pojmenovali po něm celou zdejší oblast.

Torové žijí ve stádech o deseti i více jedincích a jsou velmi plaší. Na pastvě bedlivě pozorují okolí a při sebemenším zvuku či pachu, který se jim zdá podezřelý, se dá celé stádo na útěk. Jejich hlavní zbraní jsou tedy rychlé nohy, ale už se stalo, že samec zahnaný do úzkých

se obrátil proti svým pronásledovatelům a zaútočil na ně svými parohy.

## Tyrus jedovatý

Životaschop.: 1  
Útočné číslo:  $(+1 + 2/+1) = 3/+1$   
Obranné číslo:  $(+2 + 1) = 3$   
Odolnost: 19  
Velikost: A  
Bojovnost: 6  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 15/plaz  
Vytrvalost: 15/plaz  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 35

Je to asi třicet centimetrů dlouhý ještěr, jeho kůže je pokrytá bradavičnatými výrostky, do nichž ústí žlázy vylučující velmi nebezpečný jed. Jedovaté jsou i jeho sliny a i nepatrné kousnutí tohoto tvora může způsobit velké nepříjemnosti. Okolí před svou nebezpečností varuje jasně oranžovými skvrnami na černém podkladu.

Tito ještěři žijí na bahnitých ostrůvcích v Zelených bažinách, rozkládajících se mezi Ještěřimi vrchy a Údolím jezer.

**Zvláštní útok:** dotykový jed s nebezpečností 4 a silou 1–3/2–12 a jedovaté sliny s nebezpečností 3 a silou nic / 1–6 (obojí má trvání ihned / 1 kolo).

## Vlk modrý

Životaschop.: 5 + 4  
Útočné číslo:  $(+2 + 4/+1) = 6/+1$   
(drápy) +  
 $(+2 + 6/+2) = 8/+2$   
(tlama)  
Obranné číslo:  $(+2 + 2) = 4$   
Odolnost: 14  
Velikost: C  
Bojovnost: 8  
Zranitelnost: zvíře +M  
Pohyblivost: 18/šelma  
Vytrvalost: 20/šelma  
Intelligence: 5  
Poklady: nic  
Zkušenost: 150

Vlk modrý je největší známý druh psovitě šelmy žijící na Asterionu (a jediný žijící na Taře). Jeho tělo je mohutné a pevně stavěné, dospělí jedinci dorůstají velikost menšího koně. Z kůže mu vyrůstají velmi dlouhé, na dotyk jemné tmavě modré chlupy, které ve tmě slabě světélkují. Impozantní hlavě této šelmy dominují ostré, nepřirozeně bílé tesáky a obrovské fialové oči.

Ve svém původním domově, na Modrém měsíci, žili modří vlci ve smečkách

o 12 až 30 jedincích a lovili povětšinou v tundrách a severských lesích. Na Taře volně nežijí, pouze Khar Démon a Zyl Červený chovají tato zvířata a nechávají je vycvičit na jezdecké nestvůry.

## Vornák (Buny)

Životaschop.: 1–3 životy  
Útočné číslo:  $(-2 + 1) = 0$ .  
Obranné číslo:  $(+3 + 1) = 4$   
Odolnost: 5  
Velikost: A0  
Bojovnost: 3  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 18/okřídlenec  
(ve vzduchu)  
1/okřídlenec (na zemi)  
Vytrvalost: 20/okřídlenec  
Manév. schop.: 17  
Intelligence: 1  
Ochočení: 5  
Poklady: nic  
Zkušenost: 5

Je to asi deset centimetrů velký pták s matně modrým peřím. Je velmi vzácný, vyskytuje se pouze v nepřístupných oblastech Labyrintu, přírodního útvaru poblíž Zlatého lesa. Vornák je velmi ceněn pro schopnost zapamatovat si i poměrně dlouhý ústní vzkaz a pak ho příjemci bezchybně zopakovat. Díky jeho vlastnostem a nedostupnosti se cena tohoto ptáčka pohybuje značně vysoko.

## Zmije zelanská

Životaschop.: 1 + 3  
Útočné číslo:  $(0 + 5) = 5$  + zvl.  
Obranné číslo:  $(+5 + 1) = 6$   
Odolnost: 4  
Velikost: B  
Bojovnost: 8  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 18/plaz  
Vytrvalost: 2/plaz  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 50

Zmije zelanská je had, dorůstající délky něco málo přes metr. Její hlava má trojúhelníkovitý tvar, barva kůže je zelená až zelenohnědá s tmavě hnědou kresbou. Tato kresba se u jednotlivých zmijí liší, od šikmých čar a teček poměrně pravidelně rozmístěných po hřbetě až po dvojitou klikatou čáru táhnoucí se od hlavy ke konci těla.

Obývají oblast Zelanských vrchů, žijí se převážně hlodavci, od myší až po zajíce. Díky svému zbarvení jsou velmi nenápadné a přestože se snaží větším živočichům uklidit z cesty, ne vždy se

jim to povede. Pokud se cítí ohroženy, vydávají varovné syčení a když nebezpečí přetrvává, zaútočí. Jejich kousnutí je smrtelně nebezpečné díky jedu, který se do rány dostane kanálky ve dvojici dutých zubů.

**Zvláštní útok:** jed s nebezpečností 5, a silou 2–12/4–40 a trváním 2 kola / ihned.

### Zmutovaní netopýři

Životaschop.: 3

Útočné číslo:  $(+1 + 1/+3) = 2/+3$   
+ zvl.

Obranné číslo:  $(+3 + 1) = 4$

Odolnost: 5

Velikost: A

Bojovnost: 8

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 12/okřídlenec

Vytrvalost: 8/okřídlenec

Manév. schop.: 9

Inteligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 60

Manév. schop.: 7

Jedná se o netopýry, kteří žijí v podzemí pod městem Albireem. Od ostatních svého druhu se liší především velikostí, rozpětí jejich křídel je přibližně jeden metr. Zatímco většina netopýrů jsou hmyzožravci, albirejští se živí krví teplokrevných živočichů. Útočí buď jednotlivě nebo i v počtu několika jedinců, drápy na křídlech a nohou se přichytí oběti a ostrými zuby naříznou tepnu na nechráněném místě. Jejich sliny obsahují složku zabraňující srážení krve a tak oběť většinou umírá přílišnou ztrátou krve.

**Zvláštní útok:** Po úspěšném útoku si hráč hodí 1k3, čímž určí, kolik směn (pokud nebude ošetřen) mu bude vytékat krev z rány a kolik mu tato ztráta krve ubere životů.

## Cizí postavy

V závorkách jsou uvedena asterionská povolání daných postav, která mohou být v dalších modulech rozebrána podrobněji. Zatím byste měli brát v úvahu jistá specifika těchto postav.

### Abrad

Člověk, muž, šermíř, 9. úroveň

### Adam Vlček

Člověk, muž, sicco, 10. úroveň

### Alist Krovinsky

Člověk, muž, schopnosti lupiče na 8. úrovni a bojovníka na 6. úrovni

### Alrik er Forgon

Člověk, muž, bojovník, 15. úroveň (rytíř)

### Alwarin

Člověk (Arvedan), muž, čaroděj, 34. úroveň, bílý drak

### Arutan

Člověk, muž, bojovník, 12. úroveň

### Asáman

Barbar, muž, schopnosti šermíře, theurga a mága na 36. úrovni (subotamský mnich), hrdina Gorův, hrdina Rianny, žlutý drak

### Avarmil

Člověk, muž, lupič, 6. úroveň

### Berin

Trpaslík, muž, chodec, 22. úroveň (lovce přízraků)

### Blagalad

Člověk, muž, bojovník, 9. úroveň

### Blaten

Člověk, muž, čaroděj, 21. úroveň

### Borin III.

Trpaslík, muž, bojovník, 25. úroveň

### Brian er Daerlen

Člověk, muž, šermíř, 24. úroveň

### Bukoděj

Člověk, muž, válečník, 2. úroveň

### Caelad er Finwaer

Člověk, muž, žádné povolání

### Cyrel

Člověk, muž, chodec, 19. úroveň (lovce přízraků)

### Černá vdova

Člověk, žena, sicco, 31. úroveň

### Černák

Člověk, muž, lupič, 8. úroveň

### Daxar

Člověk, muž, mág, 26. úroveň

### Dejman

Člověk, muž, alchymista, 5. úroveň

### Dramír

Člověk, muž, sicco, 6. úroveň

### Drasmira

Člověk, žena, kněz (Mauril), 22. úroveň

### Drik

Člověk (Arvedan), muž, druid, 35. úroveň, tvárnost na něj nepůsobí

### Drugor

Člověk, muž, lupič, 23. úroveň

### Duana

Člověk, žena, bojovník, 14. úroveň

### Duni

Člověk, muž, hraničář, 5. úroveň

### Eldros

Člověk, muž, některé schopnosti mága a čaroděje na 32. úrovni

### Eranis

Člověk, muž, žádné povolání

### Erikan

Člověk, muž, bojovník, 13. úroveň

### Fill

Člověk, muž, zloděj, 1. úroveň

### Finen

Člověk, muž, bojovník, 7. úroveň

### Finering

Člověk, muž, šermíř, 25. úroveň

### Finian Stříbrovlasá

Lesní elf, žena, chodec, 26. úroveň (bard)

### Gáin Čtyřprstý

Trpaslík, muž, bojovník, 22. úroveň

### Geran Iluzionista

Barbar, muž, čaroděj, 26. úroveň

### Gildan

Člověk, muž, šermíř na 17. úrovni a další zvláštní schopnosti

### Gorsan

Člověk, muž, theurg, 24. úroveň

### Gradan

Člověk, muž, šermíř, 19. úroveň

### Grtus

Člověk, muž, alchymista, 3. úroveň

### Guar Hiara

Člověk, muž, sicco, 17. úroveň

### Hendur

Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

### Hor

Člověk, muž, bojovník, 14. úroveň

# Bestiář

---

## Hredan

Člověk, muž, zloděj, 5. úroveň

## Hromare

Barbar, muž, bojovník, 23. úroveň

## Igen-Ur

Skřet, muž, zatím žádné povolání

## Ilveth

Člověk, muž, schopnosti chodce a sicca na 28. úrovni, hrdina Faeronův

## Iskalon

Člověk, muž, schopnosti šermíře, theurga a mága na 28. úrovni (subotamský mnich)

## Isker Nolias

Člověk, muž, bojovník, 30. úroveň

## Iztok Celigojovič

Barbar, muž, bojovník, 15. úroveň

## Janoš Bručka

Barbar, muž, šermíř, 25. úroveň

## Jarodal Pěvec

Člověk, muž, lupič, 18. úroveň (bard)

## Juraj Klenovič

Člověk, muž, bojovník (rytíř), 25. úroveň

## Katelyn

Lesní elf, žena, chodec, 11. úroveň

## Khar

Člověk (Arvedan), muž, schopnosti všech povolání z pravidel na 36. úrovni, tvárnost na něj nepůsobí

## Kirbeg

Člověk (Arvedan), muž, pyrofor, 34. úroveň, tvárnost na něj nepůsobí

## Kreš

Člověk, muž, zloděj, 1. úroveň

## Krutji

Člověk, muž, žádné povolání

## Květoň Zdražil

Člověk, muž, zloděj, 2. úroveň

## Lansel

Člověk, muž, bojovník, 19. úroveň

## Lašek

Člověk, muž, šermíř, 7. úroveň

## Lien

Člověk (Arvedan), muž, bojovník, 32. úroveň, tvárnost na něj nepůsobí

## Lithar

Barbar, muž, chodec, 19. úroveň

## Maari

Vznešený elf, muž, mág, 35. úroveň

## Manthea

Světlý elf, žena, mág, 25. úroveň, hrdinka Lamiusova

## Maloch

Člověk, muž, zloděj, 4. úroveň

## Marantiel

Člověk, žena, čaroděj, 13. úroveň

## Marnal

Člověk, muž, chodec, 11. úroveň

## M'biya

Pouštní elf, žena, mág, 30. úroveň, hrdinka Siemenova

## Merkim

Člověk, muž, pyrofor, 8. úroveň

## Mich Tříprstý

Hevren, muž, lupič, 14. úroveň

## Mortus

Půlelf, muž, schopnosti šermíře na 32. úrovni a chodce na 15. úrovni, drak Gorův

## Namienus

Člověk, muž, kněz (Aurion), 17. úroveň

## Ngawanya

Lesní elf, muž, mág, 23. úroveň

## Nimlonas

Člověk, muž, šermíř, 8. úroveň

## Noskal

Člověk, muž, sicco, 9. úroveň

## Olibuk

Člověk, muž, sicco, 13. úroveň

## Orben

Člověk, muž, chodec, 10. úroveň

## Orrefors

Lesní skřítek, muž, theurg, 13. úroveň

## Paj-mun-che

Lesní skřítek, muž, čaroděj, 20. úroveň

## Patarek

Člověk, muž, sicco, 6. úroveň

## Pidlužmák

Lesní skřítek, muž, lupič, 27. úroveň, hrdina Sirril

## Radobuk

Člověk, muž, zloděj, 5. úroveň

## Radugoj

Barbar, muž, válečník, 1. úroveň

## Raztor

Člověk, muž, mág, 24. úroveň

## Riam

Člověk (Arvedan), muž, schopnosti bojovníka na 29. úrovni a theurga na 9. úrovni, tvárnost na něj nepůsobí

## Rilandu z Iniseje

Člověk, muž, šermíř, 13. úroveň

## Rungil

Lesní elf, žena, schopnosti mága na 27. úrovni a chodce na 16. úrovni, hrdinka Estel

## Sagjidara

Člověk, žena, šermíř, 13. úroveň

## Sariika

Temný elf, žena, druid, 26. úroveň

## Sarni er Irean

Člověk, muž, zloděj, 1. úroveň

## Stigeril

Pouštní elf, muž, druid (lesní i pouštní), 23. úroveň

## Šé Wu Ken

Lesní skřítek, muž, pyrofor, 27. úroveň

## Tarian

Člověk, muž, šermíř, 6. úroveň

## Terecius

Člověk, muž, kněz (Mauril), 2. úroveň

## Thuruar

Trpaslík, muž, bojovník, 18. úroveň

## Tolgar

Člověk, muž, čaroděj, 10. úroveň

## Tork Tilkilarin

Lesní elf, muž, šermíř, 28. úroveň, hrdina Gorův

## Tráin Zručný

Trpaslík, muž, válečník, 4. úroveň

## Ubaro

Člověk, muž, zloděj, 3. úroveň

## Ulfen Statný

Barbar, muž, bojovník, 12. úroveň



## Umbek

Člověk, muž, bojovník, 6. úroveň

## Val'Doren

Pouštní elf, žena, čaroděj, 26. úroveň

## Vsevolod

Barbar, muž, bojovník, 12. úroveň

## Walden er Gwendor

Člověk, muž, šermíř, 14. úroveň

## Watongu

Světlý elf, muž, šermíř, 15. úroveň

## Werkan

Hevren, muž, čaroděj, 21. úroveň

## Wu Nari

Horský skřítek, žena, pyrofor, 16. úroveň

## Xama

Člověk, muž, čaroděj, 31. úroveň, hrdina Siomenův

## Xintra

Barbar, žena, mág, 30. úroveň

## Zantur

Člověk (Arvedan), muž, schopnosti mága na 33. úrovni a bojovníka na 25. úrovni, tvárnost na něj nepůsobí

## Zerišak

Člověk, muž, šermíř, 11. úroveň

## Zyl

Člověk (Arvedan), muž, schopnosti šermíře a lupiče na 31. úrovni, tvárnost na něj nepůsobí

## Živan

Člověk, muž, bojovník, 6. úroveň

## Cizí postavy z původního modulu Dálavy

### Adaslav

Člověk, muž, sicco, 18. úroveň

### Aren er Irean

Člověk, muž, šermíř, 6. úroveň

### Engolty

Člověk, muž, sicco, 8. úroveň

## Firun

Člověk, muž, bojovník, 23. úroveň

## Lilia

Lesní elf, žena, sicco, 11. úroveň

## Rrung

Kroll, muž, bojovník, 17. úroveň

## Seka

Barbar, muž, druid, 10. úroveň

## Sigred

Člověk, muž, bojovník, 12. úroveň

## Trigerog

Vznešený elf, muž, druid, 36. úroveň, žlutý drak - NOVÉ

## Ugrien

Vznešený elf, žena, čaroděj, 36. úroveň, černý drak

## Zdiboř

Člověk, muž, lupič, 16. úroveň

## Zvonislad

Člověk, muž, sicco, 22. úroveň